CASUS BELLI

1er MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION
jeux de rôle, wargames jeux de plateau, figurines

71 septembre octobre 92

GURPS
Le jeu de rôle universel en V.F.

BONUS
Un scénario long métrage
pour Warhammer

DOSSIER
World in Flames :
toute la Seconde Guerre mondiale !

LEMORDAN 92



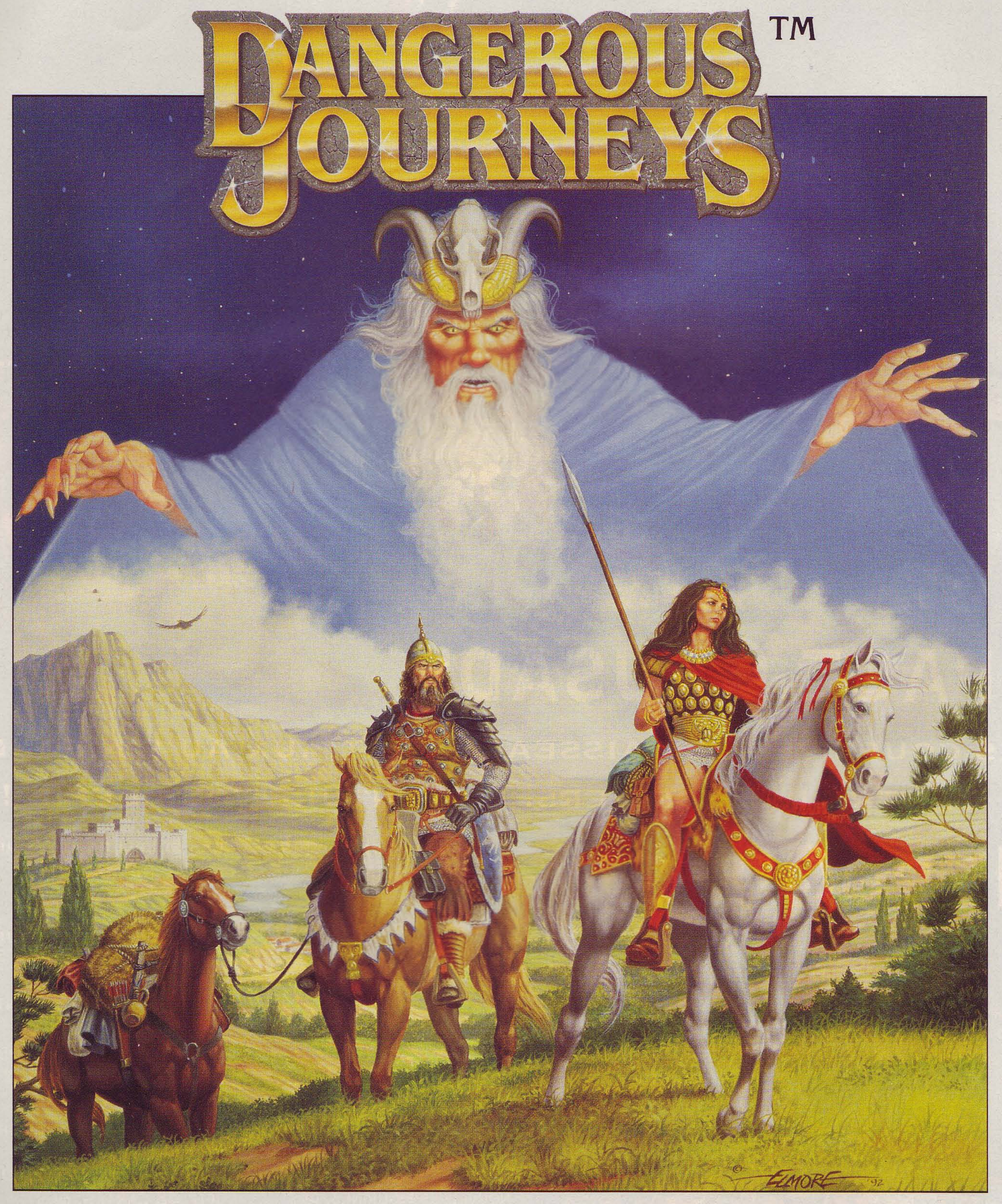
255 FB - 9 FS - 5.50 $ can



Ouï rock you

Bronx agence

SEUL GARY GYGAX POUVAIT FAIRE MIEUX QUE GARY GYGAX...

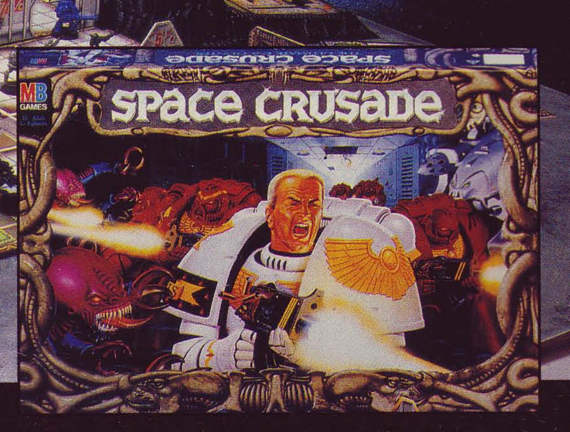


DANGEROUS JOURNEYS™ par Gary Gygax
système multi-genres de jeux de rôles
Déjà parus : MYTHUS™ jeu de rôles fantastique et Mythus Magick™
A paraître fin septembre 92 : Epic of Aerth™ Le Monde

Distribué en France, Belgique et Suisse par C.J.R. 18 rue Salomon Reinach - 92100 BOULOGNE tél :16 (1) 46 05 01 91

" - Allo? Marine Scott au rapport. Secteur 3 nettoyé. Mission accomplie.
- Pas si vite! Avez-vous détruit l'unité de montage?
- Non, je pensais...
- FAITES-LE IMMEDIATEMENT! Question de vie ou de mort. Allo... Scott!...
SCOTT!?"





SPACE CRUSADE™

DES COURSIVES DE VAISSEAUX SPATIAUX AU FIN FOND DE L'ANTRE DES SORCIERS, L'AVENTURE VOUS DÉFIE !

HEROQUEST™



LES SUPPLÉMENTS POUR HEROQUEST

- **LE RETOUR DU SORCIER**
  16 FIGURINES,
  DES ÉLÉMENTS DE DÉCORS,
  10 NOUVELLES QUÊTES.
- **LES SORCIERS DE MORCAR**
  16 FIGURINES, DONT LES HOMMES D'ARME,
  5 QUÊTES ET DE NOUVEAUX SORTS.
- **KARAK VARN**
  LA CAMPAGNE POUR SECOURIR L'EMPEREUR ASSIÉGÉ: 17 NOUVELLES FIGURINES, DES DÉCORS, ET 10 SCÉNARIOS.
- **LE KIT FORTERESSE**
  1 PLAN DE FORTERESSE, DES AUTOCOLLANTS ET DES FICHES POUR PERMETTRE AU JOUEUR SORCIER DE CRÉER SES PROPRES QUÊTES, PIÈGES ET SORTS...

LES SUPPLÉMENTS POUR SPACE CRUSADE

- **MISSION DREADNOUGHT**
  12 NOUVELLES FIGURINES, QUATRE TYPES DE DREADNOUGHT DIFFÉRENTS, ET LES ARMES LOURDES POUR LES AFFRONTER, DES DÉCORS ET DE NOUVELLES MISSIONS.
- **L'ATTAQUE DES ELDARS**
  (PARUTION FEVRIER 92)
  1 SECTION DE PLATEAU DE JEU, 48 CARTES, DES DÉCORS, ET 10 FIGURINES D'UNE NOUVELLE RACE AFFRONTANT LE CHAOS. POUR JOUER JUSQU'À 5 JOUEURS.

MB

Bellissimo

71

Sommaire

Scénarios

Rubriques

Couverture : Lemordan

N'oubliez pas notre bulletin d'abonnement en page 89.

CASUS BELLI n° 71. Septembre-octobre 1992. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 3e trimestre 1992. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1992. DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directeur marketing et commercial : Francis Jaluzot. Directeur des études : Roger Goldberger. Directrice commercial publicité : Patricia Brault. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. RÉDACTION. Rédacteur en chef : Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak et Pierre Rosenthal. Coordination wargame : Laurent Henninger. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Valérie Tourre. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Bernard Bittler, Cyrille Daujean, Denis Gerfaud, Didier Guiserix, Jean-Yves Sala, Thierry Ségur. SERVICES COMMERCIAUX. Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil assisté de Brigitte Crouzat. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Vente au numéro : Jean-Charles Guerault, assisté de Bernadette Cribier. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque. PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél : (1) 46.48.49.71. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.00 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimeries SAIT- Tél : (1) 30.50.40.90 et Dulac - Tél : (16) 32.39.50.71.

ABONNEMENTS. Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 de 9 h à 12 h ; par courrier à Service abonnements, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Parix Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 150 F, 6 numéros par an. Tarif Canada : 36 $CA, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Tarif Suisse : 53,5 FS, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

À propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : Warhammer JdRF est un jeu Games Workshop édité en français par Descartes Editeur, James Bond 007 est un jeu Victory Games édité en français par Descartes Editeur, INS/MV est édité par Siroz Productions, Rêve de Dragon est édité par Ludodélire.

Éditorial

Vous avez connu l'encart central avec un poster, ou avec un jeu, vous l'avez connu étalé sur seize pages pour les guides de peinture. Voici la nouvelle formule : l'encart central mélangé au cahier scénario pour vous offrir, outre les quatre modules habituels, un scénario long de seize pages (il eut été un peu prétentieux de l'intituler « campagne », mais il y a de quoi jouer un bon moment !). C'est *Warhammer* qui ouvre le bal, avec une histoire un peu en dehors des sentiers battus et qui peut aussi être jouée avec d'autres systèmes. Et pour faire durer le plaisir, vous trouverez d'ici deux numéros (CB 73) un scénario « autonome » faisant suite à *Oiseau de proie, oiseau de haine*.

Ces scénarios « Grand Écran » devraient trouver place dans CB un numéro sur trois, ou même sur deux si vous plébiscitez la formule.

L'énigmagie, ce petit gadget de protection favori des magiciens, une des façons d'amener le jeu dans le jeu, est une aide de jeu que le MJ peut jouer avant de l'utiliser. Un conseil à ce dernier : n'utilisez que les types de grilles que vous aurez vous-même résolu assez aisément (sans regarder la solution dans les Nouvelles du Front !) ; l'intérêt est de faire réfléchir un peu, pas de bloquer les joueurs.

Sur un tout autre sujet, la Gencon qui vient de se tenir aux États-Unis confirme l'émergence et le succès de nouveaux types de jeu, comme *Vampire* et *Werewolf*, où la dimension psychologique et la personnalité jouent autant – ou plus – que les simples caractéristiques ; mais aussi à l'autre bout du paysage, le retour de grands anciens qu'on croyait oubliés, *Jorune* et *Tékumel*. Une renaissance surprenante, car l'un et l'autre sont assez peu dans l'esprit des jeux créés pour le marché, trop souvent mélange superficiel de décors hétéroclites et clichés, mais sont de véritables travaux d'auteurs, des mondes à la façon de *Rêve de Dragon* par exemple. Un phénomène qui peut être mis en parallèle avec la sortie de collections de romans liés à un jeu : on ne joue vraiment bien que dans des univers fouillés et vivants, suffisamment détaillés et familiers pour que l'on sache ce que son personnage y cherche.

Didier Guiserix

FUTUR

Roquebrune Cap Martin

26 septembre

La section jeu de rôle du Centre culture et loisir de Roquebrune Cap Martin organise un **tournoi de jeux de rôle** sur AD&D, Rolemaster, Star Wars, L'appel de Cthulhu, Rêve de Dragon et James Bond 007. Renseignements : CCL, avenue de la Plage, 06190 Roquebrune Cap Martin, tél. : (16) 93.35.20.69.

Pierrefonds

26/27 septembre

La manifestation qui devait avoir lieu pour célébrer le centenaire de la naissance de Tolkien est annulée. Par contre, les concours de dioramas et de scénarios (voir CB 70) sont maintenus. L'annonce des résultats et la remise des prix auront lieu à Laon, lors de la convention de la Guilde de Picardie, les 31 octobre et 1er novembre. Contacts : Guilde de Picardie des jeux de simulation, 4 rue de la Fontaine, 60810 Rully. Tél. : Olivier Guillo (16) 44.54.74.05.

Villeneuve d'Ascq

26/27 septembre

La IIe Coupe de France de Diplomacy est organisée par le LCR Les Chaumières, la FFJDS et les fanzines Vortigern, Trahison !, Triumvirat et Mach die Spühl. Elle aura lieu au LCR Les Chaumières, 59 chemin des Chaumières, 59650 Villeneuve d'Ascq (face au stadium nord). Tél. : (16) 20.47. 04.56 le vendredi entre 20 h et minuit. Contact : Thierry Blavoët au (16) 20.51. 48.41.

Montmédy

3/4 octobre

Le club Le Grand Défi organise *Dernière équinoxe à Montmédy*, un **grandeur-nature médiéval** dans une citadelle de Vauban. Contactez Le Grand Défi, Bureau des Arts de l'ICN, 13 rue Michel Ney, 54000 Nancy.

Les Mureaux

11 octobre

Le club Les Loups de l'Apocalypse organise son **6e tournoi multijeu de rôle** sur AD&D, L'appel de Cthulhu, Stormbringer, Warhammer, JRTM, Les Divisions de l'Ombre. Plus un concours de peinture de figurines. Renseignements : Les Loups de l'Apocalypse, 4 rue des Prés, Arnouville-les-Mantes, 78790 Septeuil. Tél. : (1) 30.93.99.39.

Bourneville

11 octobre

La Maison des Métiers de Bourneville (27500) organise une **animation cascades et combats médiévaux**. Renseignements : (16) 32.57.40.41.

Cergy

17 octobre

Lance & Arc propose de jouer à *Virus*, un **grandeur-nature** situé dans le Cergy de 2015. Renseignements : Lance & Arc à l'ENSAE au (1) 30.32.10.13 à partir du 20 septembre, ou Eric au (16) 49.64.74.08 début septembre.

Forêt d'Orsay

17 octobre

Le Cercle des Quatre Arthur organise un **grandeur-nature survivaliste**, *Le réveil de Lukar*, plus proche de Maleville que de Mad Max. Contact : Sophie ou Michel au (1) 30. 64.70.13 entre 20 h et 22 h, ou écrire à S. Cattier-Bonadé & M. Bonadé, 10 bd d'Alembert, 78180 Montigny-le-Bretonneux.

Epinal

17/18 octobre

Le club de jeu de simulation de la MJC d'Epinal organise *Les ordalies du Chaos*, une **série de tournois** sur Stormbringer, James Bond, Star Wars, Full Metal Planète et Civilisation. Rendez-vous MJC G. Savouret, 30 rue des Soupirs, 88000 Epinal. Tél. : (16) 29.82.12.59. Contact : Cédric au (16) 29.33.01.10.

Montpellier

24/25 octobre

Montpellier Jeux et l'Association ludique montpelliéraine organisent un **tournoi de jeux de rôle** sur AD&D, Stormbringer, AdC, Rolemaster. Renseignements auprès de Patrick Allian, 67 rue du Moulin des Sept Cans, 34000 Montpellier.

Villeurbanne

24/25 octobre

Objectif 92, une **manifestation** ouverte aux associations et aux particuliers, est consacrée aux jeux de rôle, de plateau, grandeur-natures, etc. Il y aura également des tournois de Blood Bowl, Full Metal Planète… Contact associations : Sébastien et Valérie Salvador, 2 rue Persoz, 691000 Villeurbanne, tél. : (16) 78.03. 74.28. Contact particuliers : Jean-Michel Bolliet, 7 av. Roberto Rossellini, 69100 Villeurbanne, tél. : (16) 78.93.42.27 (entre 19 h et 20 h).

Chamalières

24/25 octobre

L'Association Jeux Chamalièrois organise sa **grande convention en continu** à la salle du Carrefour Europe, avec tournoi multijeu de rôle, concours de dioramas, parties d'initiation. Renseignements : Association Jeux Chamalièrois, Le sanctuaire des volcans, 11-13 rue des Saulées, 63400 Chamalières. Tél. : Christophe au (16) 73.30. 82.62.

Quétigny

24/25 octobre

La section jeu de rôle de la MJC de Quétigny organise sa **rencontre de joueurs** à la salle Mendès France à Quétigny (près de Dijon). On jouera à James Bond, Paranoïa, Maléfices, L'appel de Cthulhu, Mega III, Star Wars, Berlin XVIII, Bloodlust, INS/MV, Bitume, Stormbringer, Hawkmoon, RuneQuest, Blood Bowl, Car Wars, Formulé Dé (sur un circuit original). Le fanzine Scène à Rio, auteur du jeu Bernard et Jean (Simulacres), sera présent.

Périgueux

24/25 octobre

Le club de jeu de rôle Avalon organise un **tournoi de jeu de rôle**. Tous renseignements auprès d'Avalon, association jeux de rôle, centre culturel de la Visitation, rue Littré, 24000 Périgueux.

CALENDRIER

Avrillé

24/25 octobre

Aventura 92, **2e convention de jeux de simulation d'Avrillé** (près d'Angers) proposera des démonstrations et initiations aux jeux de rôle, plateau et wargames ; des tournois Zargos et Formule Dé ; une exposition d'artifices pour grandeur-natures, de dioramas et figurines ; des débats et tables rondes. Renseignements : Franck Abert au (16) 41.69.26.24.

Ambarès

24/25 octobre

Les Monts Saigneurs d'Ambarès organisent leur premier **tournoi de jeu** sur Warhammer JdRF, Shadowrun, Warhammer Battle et Diplomacy, au centre des loisirs d'Ambarès (Gironde). Tél. : Stéphane Thouard au (16) 56.38.72.50 entre 19 h et 20 h.

Auch

30 octobre/1er novembre

Ex Calce Liberare organise dans une abbaye médiévale deux **grandeur-natures médiéval-fantastique** limités à trente joueurs chacun, costumes fournis. Dans le même cadre aura lieu une **convention sur les jeux de simulation et le Moyen Âge**, avec jeux de rôle, wargames avec figurines, troubadours... Renseignements auprès de Thierry Sabathe au (16) 62.36. 65.45.

Avon

31 octobre

Le club des Jeunes d'Avon organise son **4e tournoi** à la Maison dans la vallée, rue de vieux ru à Avon (Seine et Marne). On jouera à AD&D, L'appel de Cthulhu, INS/MV, Rêve de Dragon et Warhammer. Renseignements, inscriptions : Francis au (1) 42.46.32.17 (en semaine, de 18 h à 22 h) ou (1) 64.23.79.67 (le week-end).

Laon

31 octobre/1er novembre

La convention de la Guilde de Picardie aura lieu dans la haute ville de Laon. Le programme regroupera comme d'habitude de tous les genres de jeux de simulation, avec des démonstrations et des animations variées, des nouveautés, et la présence de nombreux auteurs de jeu et de dessinateurs. Renseignements : Patrick Degembe, 5 rue Jacques Hallat, 02000 Laon. Tél. : (16) 23.20.32.66 ou François au (16) 23.24.51.61.

Orléans

31 octobre/1er novembre

Le club Au dé strié organise un **tournoi multijeu de rôle** sur le thème humour et dérision, plus un tournoi de Blood Bowl, un killer, un grandeur-nature, des démonstrations de jeux de plateau. Contact : Au dé strié, Maison des associations, 46 ter rue Sainte-Catherine, 45000 Orléans. Tél. : Pierrick Jahier au (16) 38.54.26.98.

Bonnelles-en-Yvelines

31 octobre/1er novembre

L'association des Dernières Portes organise un **grandeur-nature**. Tél. : Stéphane Bouteillé au (1) 30.41.38.89 entre 20 h et 22 h.

Sens

31 octobre/1er novembre

Chimère organise une **convention de jeux**. Au programme : tournoi de jeu de rôle sur Alternative 2.1 en présence des créateurs, parties de jeux de rôle divers, tournois officiels de Zargos et Blood Bowl, initiation aux wargames et jeux de plateau, une murder-party en soirée, diffusion de vidéos d'horreur, concours de peinture de figurines. Contact : Philippe au (16) 86.95.33.88 ou Chimère, école maternelle, 89100 Sens.

Bègles

31 octobre/1er novembre

Les apprentis du mage Mahlow organisent leur **2e tournoi** avec AD&D, L'appel de Cthulhu, Hawkmoon, INS/MV et Star Wars. Le lieu : salle Saint-Maurice, rue Alexis Capelle à Bègles. Contact : Les apprentis du mage Mahlow, association de jeux de rôle, 85 rue J.-P. Rameau, 33130 Bègles.

Villebon-sur-Yvette

17 octobre

Le Cercle des Quatre Arthur organise un **grandeur-nature** sur le thème Le Caire, 1932. Contact : Sophie ou Michel au (1) 30.64.70.13 entre 20 h et 22 h, ou écrire à S. Cattier-Bonadé & M. Bonadé, 10 bd d'Alembert, 78180 Montigny-le-Bretonneux.

Nevers

7/8 novembre

L'association CLAN organise *Rencontres au sommet*, le second **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le monde de Syphira. Il faut s'inscrire avant le 1er octobre pour jouer son personnage du 1er mai, 18 octobre pour un rôle nouveau. Renseignements : Georges Martinez au (16) 86.61.05.58 (entre 20 h30 et 22 h) ou écrire au CLAN (Georges Martinez), 2 rue de Gonzague, bat. C, 58000 Nevers.

Le Mesnil-Saint-Denis

8 novembre

Le CLC Mesnil-Saint-Denis, avec les clubs Oniros et Ares, organise une **journée consacrée au centenaire de la naissance de Tolkien**. Au programme : des conférences sur Tolkien – l'homme et son œuvre, les langages de la Terre du Milieu, l'influence de Tolkien sur les jeux de rôle, le combat médiéval ; des tournois sur JRTM, Lord of the Rings, AD&D, Warhammer, RuneQuest, de jeu d'Histoire (règle Bellis Antiquatis 1/300e fantastique, armées fournies et finale sur une des batailles du *Silmarillion*), de Warhammer Battle et Fantasy Warriors ; un concours de figurines ; des projections du *Seigneur des Anneaux*, de courts métrages inspirés de l'œuvre de Tolkien, une exposition de dessins sur ordinateur de Sarkadi, des figurines Mithril de Prince August, une exposition Tolkien de Christian Bourgois et Presses Pocket ; des ventes de jeux, figurines et livres introuvables (avec l'Arche perdue, Hexagonal, Prince August, Armageddon et la librairie Le Korrigan). Contact : CLC, 4 avenue du maréchal Joffre, 78320 Le Mesnil-Saint-Denis, tél. : (1) 34.61.99.30. du mardi au samedi (inscrivez-vous à l'avance, nombre de places limité dans les tournois).

Nancy

13/15 novembre

Le Cercle des élèves de l'ESSTIN organise les **5e Joutes du Téméraire** au palais des congrès de Nancy. Au programme des tournois de jeux de rôle : la Coupe de France Stormbringer, JRTM, AD&D2, Maléfices, INS/MV, James Bond et Cyberpunk. En jeux de plateau : Formule Dé, SuperGang, Diplomacy, les championnats de France Zargos et Blood Bowl. Il y aura de nombreuses initiations, un bar, un espace vidéo et une salle jeux micro. Enfin, Greg Stafford, fondateur de Chaosium et créateur de RuneQuest et Pendragon, sera présent et dédicacera en avant-première la version française de Pendragon (chez Oriflam). Renseignements : CE ESSTIN, parc Robert Bentz, 54500 Vandœuvre. Tél. : (16) 83.50.33.12.

Lyon

13/15 novembre

Le **1er Salon européen du jeu et du jouet** pour adultes et enfants aura lieu à la halle Tony Garnier.

Lille

14/15 novembre

Les Clubs de Jeux de Simulation Réunis organisent la **3e édition du Marathon des jeux de plateau**. Les participants s'affronteront sur Zargos, Full Metal Planète, Illuminati, Rencontre Cosmique, Diplomacy, Merchant of Venus, etc. Un barème tiendra compte de la durée et de la complexité des jeux. Dossiers à retirer au magasin Rocambole, 41 rue de la Clef à Lille. Ou téléphonez après 19 h à Emmanuel au (16) 20.41.22.30 ou bien minitel direct au (16) 21.71.83.14.



Tarbes

14/15 novembre

Stratèges & Maléfices participera à la **Foire aux Hobbies** de Tarbes qui se déroulera au Parc des Expositions, bd Kennedy. Au programme : démos et initiations sur les jeux de simulation, histoire et rôle et projection de films. Renseignements : Pascal au (1) 62.93.35.63.



La Rochelle

23/25 octobre

L'association Ordalie-Kheops, en participation avec Casus Belli, les assurances Gan, Oriflam, Descartes Editeur, Carré Amelot, Siroz, et Mille sabords, organise **Le siège de La Rochelle**, une manifestation de jeux de simulation ayant pour thème la mer. S'y dérouleront les championnats de France de Hawkmoon, In Nomine Satanis, Armada et Amirauté ; la Coupe de France Capitaine Vaudou/Simulacres.
En dehors des parties libres il y aura des expositions sur les jeux et la mer, des conférences sur l'écosystème marin actuel et sur le siège de La Rochelle en 1627.
La manifestation aura lieu au Carré Amelot, à la salle de l'Arsenal, la chapelle des Dames blanches et la chapelle Fromentin.
Renseignements : Didier Plas, association Ordalie-Kheops, 7 rue Camille Desmoulins, 17000 Villeneuve-les-Salines.
Tél. : (16) 46.45.11.43 ou (16) 46.41.49.29.

NDF

Angoulême

14/15 novembre
La Pierre du Destin et l'Association Angoumoise de Jeux d'Histoire organisent leur **4e convention des jeux de simulation**. Au programme : tournoi de figurines 15 mm sur les règles DBA, concours de dioramas et tournoi multijeu de rôle. La manifestation se déroulera à la salle polyvalente de l'Isle d'Espagnac. Contact : Olivier Manon au (16) 45.32.20.08 après 20 h.

Poitiers

21/22 novembre
Les **6e Journées du jeu** sont organisées par Hexagonal 86, Arkham, CAP Sud et Descartes Editeur, avec la participation de Casus Belli, le Printemps, du Dé à Trois faces, la ville de Poitiers... Au programme : la Nuit du jeu de rôle ; la première Coupe de France de L'appel de Cthulhu ; des tournois de Zargos, Formule Dé, Diplomacy, Blood Bowl, de wargames ; un concours de peinture de figurines ; un tournoi médiéval grandeur nature, un killer en continu, etc. Renseignements : Frédéric Tournadre (16) 49.88.94.99 ou Laurent Thibaudeau (16) 49.45. 04.90.

Blanc-Mesnil

28/29 novembre
La Charge du 93ᵉ organise le **2e Trophée Alexandre**, au vaste programme : jeux d'Histoire avec figurines (tournoi antique-médiéval Trophée Alexandre 25 mm, reconstitution de Froeschwiller 1870 25 mm, 2ᵉ G.M. 20 mm, tournoi Iᵉʳ Empire 15 mm, tournoi Renaissance Trophée Henry IV 15 mm, initiation, échecs (simultanée avec un grand maître et initiation), jeux de plateau (parties ouvertes sur Cry Havoc et Siège, initiation à Connexion), wargames et diplomatie (Valmy bataille révolutionnaire de 1792, tournoi des Diadoques), Othello et Dames (simultanées et initiation), reconstitutions en uniformes (costumes napoléoniens), exposition d'armes anciennes et maniement d'armes, livres d'Histoire, démonstration et peinture de figurines, stands de ventes de figurines. Renseignements : La Charge du 93ᵉ, salle Quenemer, cité Alizard, 121 à 129 rue A. Briand, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (1) 48.65.51.14.

Saint-Tropez

19/20 décembre
Les Profond'Yo de la Croix Valmer, les clubs de Saint-Tropez et Sainte-Maxime, organisent un **tournoi de jeux de rôle**, avec également paintball et autres activités. Contact : Alain, le week-end au (16) 94.64.04.50 ou Jean-Jacques, en semaine à partir de 18 h au (16) 94.54.08.44.

Paris

19/21 décembre
Le **Trophée Idrac 92**, seconde convention de jeux de simulation des Grandes Écoles proposera : des tournois de jeux de rôle (INS/MV, JRTM, Warhammer, Stormbringer, James Bond, L'appel de Cthulhu, Mega III, second tournoi officiel AD&D, méga tournoi Gurps Conan, championnat de France Robotech...), des parties amicales (Amber, Rêve de Dragon, Hurlements...), des tournois et démonstrations de jeux de plateau (Space Hulk, Full Metal Planète, Formule Dé, Blood Bowl...), des wargames et de la diplo avec la FFJDS (Les Diadoques, Empires in Arms, Civilisation, Imperium Romanum, Cry Havoc, Diplomacy), des expositions et dédicaces de BD, un grandeur-nature médiéval-fantastique avec chevaux, un paintball, un festival de cinéma et dessins animés japonais, un espace jeux informatiques. Et de très nombreux lots. Renseignements : Damien au (1) 49.30.60.00, ou minitel 3615 Akela *Idrac. Pour recevoir le dossier, écrire à OTI 92, 14 rue Henri Dunant, 94350 Villiers-sur-Marne.

CÔTÉ JARDIN

Dworp

18/20 septembre
C'est dans les environs de Bruxelles qu'Olivier Bruneel, de la société G&V Armes latex, organise la 2ᵉ foire médiévale. Il y aura des batailles, des tournois, des stands, de la musique folklorique, des jongleurs, etc. Renseignements : Olivier Bruneel, 206 rue de la Pêcherie, 1180 Bruxelles, Belgique. Tél. : (19/32) 2.374.63.08.

Payerne

25/27 septembre
La Ligue des Dragons Puants organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** en forêt non loin de Payerne (Vaud). Pour tous renseignements, écrire à Eric Pallavicini, GN Fantasy Club, 2 rue de Montpellier, 1530 Payerne, Suisse.

Genève

26 septembre
Alteratio Realitatis organise une **soirée Truands Roulette Black Jack**, sur une idée de Jean-Pierre Boillon, au cœur de Vernier Village. Renseignements : Thomas Schmuziger, 12 ch. des Halliers, 1234 Vessy, Suisse. Tél. : (19 41) 22.784.27.28.

Malmedy

Automne
La confrérie de la Lune noire organise une série de trois manifestations nommée *Automne de Cendres*. Les 25/26 septembre, ce sera *La prison de verre*, une **murder-party fantastique-contemporaine** dans le milieu du journalisme. Les 24 et 25 octobre, **2e convention de jeu de rôle** de la Lune noire, avec deux jeux inédits. Les 28 et 29 novembre, *Ténèbres*, une **murder-party années vingt**. Renseignements : Patrick Dechesne, 34a rue Lambert, B-4000 Liège, Belgique. Tél. : Ivan Gorré au (19 32) 41.27.36.27.

Toutes les manifs,
3615 CASUS
rubrique CAL

Liège

2/4 octobre
À l'occasion de son 10ᵉ anniversaire, le magazine de jeu par correspondance Mach die Spühl ! organise le **10e Rendez-vous international**. La convention se tiendra dans les locaux de la MJT, 5 rue Douffet, Liège. Contact : Alain Henry, 54 avenue Télémaque, 1190 Bruxelles, Belgique. Tél. : (32 2) 345.40.66.

Charleroi

10 octobre
Le Dragon's Dream, club de jeux de rôle de Gosselies, organise une **journée portes ouvertes** avec démonstrations et initiations au jeu de rôle, à la peinture sur figurine et au live médiéval (avec Live Master). Tél. : (32) 02.511.96.12.

Prochain numéro : 10 novembre

Date limite de réception des annonces de manifestations : 16 octobre.

Écrivez, ne nous téléphonez pas !

Si vous désirez nous envoyer un fax (46 48 49 88), sachez que vous n'avez que 65 % de chances que votre texte nous parvienne suffisamment lisible (tapez donc votre texte à la machine, et répétez les informations importantes).

Surtout ne donnez jamais, sous aucun prétexte, quelle que soit la raison invoquée, même si vous avez des protections magiques contre l'oubli, la perte et la destruction, une annonce de manifestation ou un article à l'un de nos rédacteurs. Ils sont tous sous l'influence d'un charme millénaire qui fait que les documents qui leur touchent les mains en dehors de nos locaux disparaissent dans une autre dimension et ne réapparaissent qu'au bout d'un temps qui varie entre sept mois et sept ans.

Pour toute demande de renseignement à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse.

Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle ou le wargame (en général de 10 à 70 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 50 à 400 F en moyenne).

Essen

24 octobre
Speile Kreis Wien organise **Intergame 92** un tournoi sur les jeux Gold Connection, Minos, Quo Vadis et Um Reifenbreite. Contact : Clubpublikation WTN, Mag. Ferdinand de Cassan, Raasdorferstrasse 2S-30, A-2285 Leopoldsdorf (Allemagne). Tél. : 02216/222 30, fax : 02216/222 333.

Forêt du Jorat

24/25 octobre
Alteratio Realitatis organise *Les terres de l'Algaar : le réveil*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. Contact : Carlo de Rosa, 34 ch. de Riant-Coin, 1093 La Conversion, Suisse. Tél. : (19 41) 21.39.10.61.

Liège-Embourg

31 octobre/2 novembre
Ludoforum 92 est la 9ᵉ édition de la convention nationale belge des jeux, organisée par la Guilde des Fines Lames et avec le patronage de la fédération Ludus, de la FFJDS, de MDS et de la commune de Chaudfontaine. Au programme : tournois de jeu de rôle (médiéval-fantastique et années 1900), de jeu de plateau (Zargos, Full Metal Planète, Diplomacy, Blood Bowl), concours de peinture, murder-party, Warhammer 40K, expositions et démonstrations, vente aux enchères... Renseignements : ASBL « GDFL », 12 avenue du Parc, 4053 Embourg, Belgique. Tél. : 041/65.69.83.

Vielsalm

4/7 novembre
La rose de l'apocalypse organise *L'aventure 1er chapitre*, son premier **grandeur-nature médiéval-fantastique**. Le lieu : la ferle des Mauvaises Pierres, 107, Poteaux ; 6692 Petit-Thiers ; près de Vielsam. Renseignements : Fabrice Zamolo au 041/40.01.28, ou La rose de l'apocalypse, 71 rue du Pré de la Haye, 4680 Oupeye, Belgique.

Montréal

14/15 novembre
Provocation 92 est la convention de l'Association Québécoise des Joueurs de Simulation. Au programme : tournois de jeux, parties libres, expositions d'art, vente aux enchères... Le lieu : École John F. Kennedy, 3030 Villeray, Montréal Québec. Renseignements : Provocation 92, CP.P 63 succ. M, Montréal, Québec, H1V 3L6. Tél. : Christine au (514) 596.0115.

Gênes

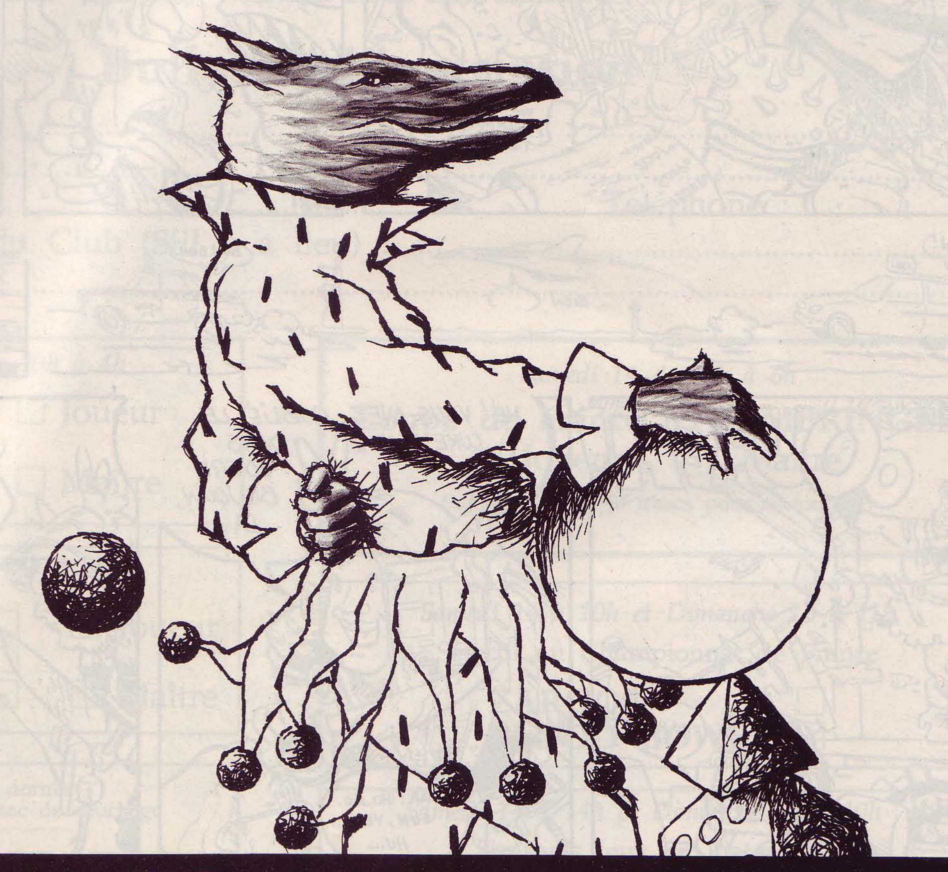
19/22 novembre
L'association Labyrinth organise la **Giocare l'Avventura – Rassegna Bibliografica sul librogame**. Le lieu : salles de l'AGGR Labyrinth, Palazzo Raggio d'Azeglio, Vico Sant Antonio 5/3a, 16126 Genova (GE), Italie. Tél./fax : (19 39) 10.887.969.

POITIERS

Les Journées du Jeu

1ère Coupe de France

L'APPEL de CTHULHU



16 au 22 Novembre 1992

CAP SUD Tel:49 58 53 93

Arkham Héxagonal 86

Inscription à la Première Coupe de France de L'APPEL DE CTHULHU :

DESCARTES EDITEUR

☐ **Gardien des Arcanes** (Maître de Jeu) ☐ **Investigateur** (Joueur)

Nom : .... Prénom : ....

Club : .... Adresse : ....

....

Téléphone : ....

Hébergement : ☐ oui ☐ non (tarif : 55 F) Billet Congrès SNCF : ☐ oui ☐ non

Inscription à l'avance : **20 F** Inscription sur place : **35 F**

Bulletin à renvoyer à : Jean-Pascal PRIOU - 2-78, avenue Hoche - 86000 POITIERS

Renseignements : Frédéric TOURNADRE - Tél. 49 88 94 99 - Laurent THIBAUDEAU

Date limite des inscriptions par correspondance : 1er novembre 1992

Les avatars inévitables du **Gros Bill** — CURE DISEASE, YES. CURE DENT, NON



ECOLE SUPÉRIEURE DES SCIENCES ET TECHNOLOGIES DE L'INGÉNIEUR DE NANCY

avec le soutien de la Guilde de Lorraine des Jeux de Simulation

LES JOUTES DU TEMERAIRE

13-14-15 NOVEMBRE 1992

PALAIS DES CONGRES DE NANCY

PREMIER SALON NATIONAL DE JEUX DE SIMULATION

Bulletin d'inscription

Nom : .... Prénom : .... Age : ....

Adresse : ....

.... Téléphone : ....

Nom et adresse du Club (S'il y a lieu) : ....

....

Vendredi 13 de 20h à 4h

Maléfices ☐
Cyberpunk ☐
J.R.T.M ☐

☐ Joueur
☐ Maître

Samedi 14 de 14h à 20h

AD&D II ☐
James Bond ☐
Magna Véritas ☐

☐ Joueur
☐ Maître

Pour dormir
Apportez un sac de couchage

DATE LIMITE D'INSCRIPTION
Dimanche 08 novembre minuit

Inscription possible
dans les magasins EXCALIBUR

☐ **Billet SNCF -20%**

Samedi 14 de 21h à 6h

Coupe de France STORMBRINGER

☐ Joueur ☐ Maître

Supplément de 10 francs pour ce tournoi

Samedi 14 à 10h et Dimanche 15 à 11h

Sélectif au Championnat de France

ZARGOS ☐
BLOOD BOWL ☐

Samedi 14 à 14h et Dimanche 15 à 10h

Tournois Jeux de Plateaux

Supergang ☐
Formule Dé ☐
Diplomacy ☐

Inscription sur place 30 francs

☐ 1 tournoi 45 francs
☐ 2 tournois 70 francs
☐ 3 tournois 90 francs

5 francs de réduction par tournoi pour les membres de la Guilde de Lorraine des Jeux de Simulation
Réglement libellé C.E. ESSTIN

A photocopier et renvoyer à : C.E. ESSTIN - Parc Robert Bentz - 54000 VANDOEUVRE - tél. : 83.50.33.12

FEDERATION FRANÇAISE BLOOD BOWL

CLASSEMENT DU CHAMPIONNAT (au 19 août 92)

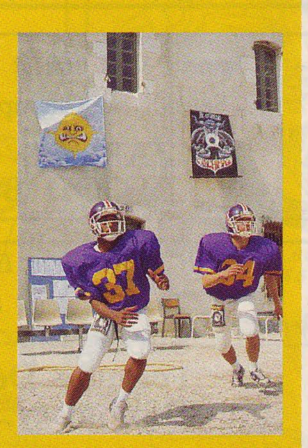
1er : Stéphane BALU
2e : François MARCHAND
3e : Jean-Michel BOLLIET
4e : Stéphane LENEVE
5e : Arnaud BARATTE
6e : Fabien MULLIEZ
7e : Pierrick JAHIER
8e : Pascal BALU
9e ex-aequo : Dominique SIGNORET, Nicolas BERNARD
11e : Antoine BORDIGONI
12e : Olivier PORTEJOIE
13e ex-aequo : Benjamin BORDIGONI, Gilles LANGLADE, Baptiste CHARDEN
16e ex aequo : Philippe SIGNORET, Toulouse BARTHEMY, Jérôme BOLLIET.

EN DIRECT DE L'ARENE :

Même sous la canicule, les joueurs étaient au rendez-vous des différentes rencontres, particulièrement réputées, de l'été. Le Fort Faron accueillait encore cette année un nombre impressionnant de participants pour le FSO où Jean-Michel Bolliet, vice-champion de France 91/92, n'a pas failli à son titre en remportant une brillante victoire, tout comme à Nevers, où il a battu son compère Arnaud Baratte (actuel champion de France) devant Fabien Mulliez et Pierrick Jahier (Dé Strié). Le FLIP de Parthenay fut également une brillante réussite : on a joué sans trêve pendant 15 jours dans le cadre de cette pittoresque cité médiévale, et nos valeureuses équipes se sont battues impitoyablement ! La victoire est revenue à Olivier Portejoie, devant Pierrick Jahier et Hugo Reis, tous de la ligue orléanaise Dé Strié, qui, décidément, semble bien décidée à conquérir le trophée cette saison ! Du côté des autres ligues, la White Spirit League (Gif sur Yvette) a pris un excellent départ et se retrouve en tête du classement provisoire avec deux de ses coachs, particulièrement motivés, juste devant Danger de Mort (Lyon), représentée par les compères Bolliet/Baratte/Bernard. La rentrée promet d'être mouvementée sur les terrains de France et de Navarre !

EN DIRECT DU STADE :

Bien qu'ils soient en « vacances », les Rebels n'ont pas manqué l'occasion de venir nous rendre une petite visite du côté de Toulon où le splendide cadre du Fort Faron a donné prétexte à une démonstration décontractée...



TOURNOIS OFFICIELS

VILLEURBANNE : 24/25 octobre
Objectif Jeux 92
Contact : J.M. Bolliet/Danger de Mort.
Tél. 78 93 42 27

ISTRES : 24/25 octobre – Odysséa 92
Contact : Crazy Orque Saloon, Jean-Jacques.
Tél. 91 54 36 59

LA ROCHELLE : 24/25 octobre – Siège de La Rochelle
Contact : Pierrick Jahier/Au Dé Strié. Tél. 38 54 26 98

ORLEANS : 31 octobre
Contact : Pierrick Jahier/Au Dé Strié. Tél. 38 54 26 98

NANCY : 13/15 novembre – Joutes du Téméraire
Contact : Xavier Laurent, BDE Esstin. Tél. 83 50 33 12

POITIERS : 16/22 novembre – Semaine du Jeu
Contact : Jean-Pascal Priou/Arkham Hexagonal 86. Tél. 49 46 82 07

Pour vous inscrire au Championnat 92/93, adressez votre règlement de 50 F ainsi que vos nom et adresse à:

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BLOOD BOWL
DESCARTES ÉDITEUR
1 RUE DU COLONEL PIERRE AVIA
75503 PARIS CEDEX 15
TEL: (1) 46 48 48 26.



EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Agmat

● Suite à la restructuration de la société (voir Métalliques p.78-79), Agmat cherche des **traducteurs** pour travailler sur des produits Games Workshop. Si vous vous sentez l'âme d'un ork de l'espace bilingue, contactez le (1) 45.47.15.00.

ASPIFD

● L'Association des Pilotes de Formule Dé communique que le **circuit d'Afrique du Sud** est disponible, et que vous pouvez encore acquérir quelques **T-shirts du Master 92** de Formule Dé (80 F port compris). Contact : 175 rue du Temple, 75003 Paris.

Archanges boréens

● **Banzaï** est un jeu de simulation de karaté sous forme d'un livret de règles simples permettant des combats « pour le plaisir », ou encore, moyennant quelques adaptations, de rendre plus réalistes ceux de vos parties de jeu de rôle. Les Archanges boréens : Julien Gest, 46 rue des Alouettes, 62580 Givenchy-en-Gohelle. 45 F, port inclus.

● Les suppléments Stormbringer ne sont plus disponibles car l'éditeur n'a pas eu l'autorisation d'Oriflam de les commercialiser. Ceux pour Simulacres le sont.

Corrège

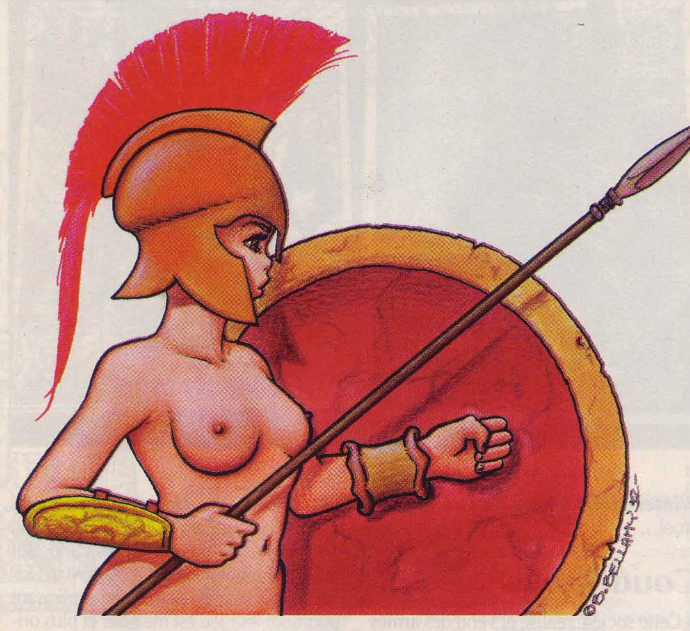
● Parution prochaine de **Gurps Conan**. Voir programme de parution p. 26 dans l'Épreuve du feu Gurps.

Descartes Éditeur

● *Torg* : **Le guide d'Aysle** et **Le grimoire pratique de Pixaud** sont disponibles (voir Têtes d'affiche).
● *James Bond 007* : **Goldfinger II** est un scénario original (parution en septembre).
● *L'appel de Cthulhu* : **Retour à Dunwich** est paru (voir Têtes d'affiche) ; **Les frères de sang**, **Kinsport** (septembre) et **Orient-Express** (novembre) suivront.
● *Warhammer* : **La mort sur son rocher** est paru et **La guerre au royaume des Nains** est prévu pour novembre.
● *Star Wars* : **Le Manuel d'instruction du général Cracken** est l'équivalent du Manuel Q de James Bond pour les guerriers des étoiles. **Le domaine du mal** est une aventure pour personnages vétérans.
● *Jeux de plateau* : **Res Publica Romana** est prévu pour bientôt, **Battletech** dès que l'édition américaine sera prête et **Dune** ensuite.
● *Shadowrun* : les règles de base **2e édition** sont prévues pour octobre.
● *Mega III* : une campagne est prévue pour octobre, **Le voleur d'Ygol**.



PRÉVISIONS MÉTÉOLUDIQUES



Brève de comptine :

Quand il pleut à verse,
ce n'est pas de la prose.

La prose, c'est quand
il pleut à torrent !

● Le **Supplément n° 2** est un spécial Warhammer.

Éditions de la Lune Sang

● **Hurlelune 6** paraîtra en novembre et contiendra de nombreuses informations sur le XIIIe siècle et les ordres religieux militaires, ainsi que des scénarios. Le tirage de tête et l'édition commerciale sont au même prix de 126 F. On peut commander le tirage de tête à Éditions de la Lune Sang, EPM Les cormorans, av. Flandres Dunkerque, 14000 Caen.

Hajimé

● Jeu de plateau pour deux joueurs, fourni avec un jeu de cartes et 2d6 spéciaux, **Hajimé** se veut une simulation la plus complète possible de combats de karaté sur un tatami. Tout est pris en compte : attaque, parade, déplacement, esquive et décompte des points suivant le barème officiel. A se procurer auprès de Patrick Braud, 31 rue du Grand Port, 85420 Maillezais. Environ 210 F.

Hexagonal

● *Vampire* : la **traduction** de ce jeu de rôle devrait être en boutique à l'heure actuelle. Nouvelle maquette et dos cartonné.

MultiSim

● Cette nouvelle société française édite **Nephilim**, un jeu de rôle dont le mécanisme tient du Basic Role Playing (Chaosium). L'inspiration du jeu est l'occultisme, tel qu'on le découvre dans *Le Pendule de Foucault* (Umberto Eco) ou dans les romans de Tim Powers. Les personnages sont des esprits qui s'incarnent dans des humains au fil des siècles.

On-Line Entertainment

● **Federation** est un jeu d'aventure multi-utilisateur où l'on peut se connecter par 3615 Online. Possibilité de se raccorder aussi par micro et modem. Contact : On-Line Entertainment SARL, 5 rue Neuve, 62100 Calais. Tél. : (16) 21.34.53.25.

Oriflam

● **L'Empire ténébreux** pour Hawkmoon est paru (voir Têtes d'affiche).
● Réédition du **Chant des Enfers**, pour Stormbringer, supplément épuisé depuis presque deux ans.
● **Les récits de Forlon Hope** est un recueil de scénarios pour Cyberpunk (septembre).
● Enfin, ça y est c'est annoncé, parution de **Pendragon** pour novembre (voir Calendrier aux Joutes du Téméraire, Nancy).

Simulacres

● **Poing de fer** est un mini univers Simulacres (il ne contient pas les règles) de 28 pages. Le thème : le IIIe Reich qui a gagné la guerre conquiert les étoiles, mais dans une lointaine galaxie, des résistants se lèvent. Comme quoi on peut vraiment faire n'importe quoi avec Simulacres, le meilleur comme le reste ! Disponible pour 30 F port compris auprès de M. Laurent Cazier, 17 rue du Coupement, 02100 Saint-Quentin.

Siroz Productions

● **Plasma** : le magazine de Siroz revient avec un n° 7, dans une nouvelle formule, et toujours bimestriel.
● *Bloodlust* : **L'enclume et le marteau**, supplément sur les Derigions et les Vorozions ne saurait tarder.
● *Bitume* : la prochaine extension, au titre non encore défini, paraîtra fin novembre.
● *Berlin XVIII* : **Falkampf Blues** est une extension prévue pour fin novembre.
● *In Nomine Satanis/Magna Veritas* : le **Scriptorium Veritas** est un compendium qui regroupe (à part les psis) les règles éparpillées dans les divers suppléments. On y trouve donc les règles sur le vaudou, les sorciers, les Vikings, tous les Archanges et tous les Princes-Démons. Malgré quelques précisions et bonus, ce livre dos cartonné de 192 pages n'est pas utile à ceux qui possèdent déjà les extensions précédentes (dont une partie est épuisée).

● **Necromancia** : il s'agit du premier jeu de plateau français de Siroz. Autour d'un temple, quatre races envoient leurs champions s'affronter et conquérir un cristal magique (novembre).

MADE IN AILLEURS

Atlas Games

● Pour Cyberpunk de Talsorian : **Arasake Brain War**, **Osiris Chip** et **Chasing the Dragon** sont des scénarios.
● **Over the Edge** est un jeu de rôle inédit avec des pouvoirs psis.

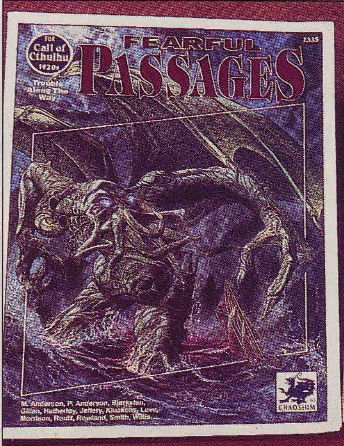
Avalon Hill

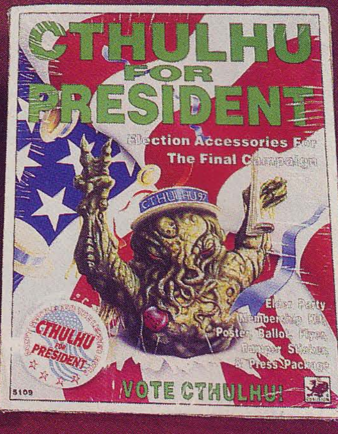
● **Advanced Third Reich** est une nouvelle version complète de The Rise and Decline of the Third Reich, ce grand classique du wargame stratégique.

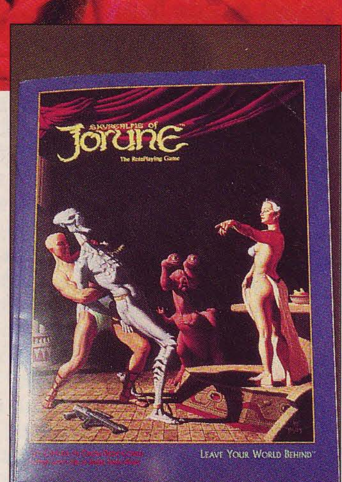
Chaosium

● **Cthulhu for President** est un ensemble gag pour soutenir la candidature du dénommé Cthulhu (badges, programme, etc.). **The Stars Are Right** est un recueil de sept aventures pour Cthulhu 1990, plus un article sur les astres et l'émergence de R'lyeh. **Fearful Passages** est un recueil de neuf scénarios pour Cthulhu 1920, dont chacun met en scène un moyen de transport particulier (avion, voiture, tank, bateau...), plus des règles de poursuite automobile. **The Thing at the Threshold** est une campagne de 96 pages découpée en trois chapitres. Après l'excellent Blood Brothers, voici **Blood Brothers 2**, un recueil de neuf aventures ne faisant pas appel au mythe de Cthulhu mais à l'ambiance des films d'horreur des années quarante-cinquante.
● *Pendragon* : **Pagan Shores** est un sourcebook (septembre).
● *Stormbringer* : **Melniboné** un sourcebook sur la célèbre île (septembre). ▷









Chessex

● **Jorune**, le jeu de rôle mythique (intelligent, subtil, sensible et pourtant américain...) connaît sa 3e édition. Même si vous n'y jouez pas (ce n'est pas un jeu simple), ses magnifiques illustrations rendent son achat quasi indispensable. Cette édition regroupe dans un seul livret (216 pages n&b) l'essentiel des autres éditions, plus de nouveaux dessins.

Clash of Arms

● **Lee Takes Command** (campagne de la Péninsule - guerre de Sécession) et **Autumn of Glory** (bataille de Chickamauga) paraîtront en octobre ; la réédition de **Winter Storm** sera peut-être là pour Noël...

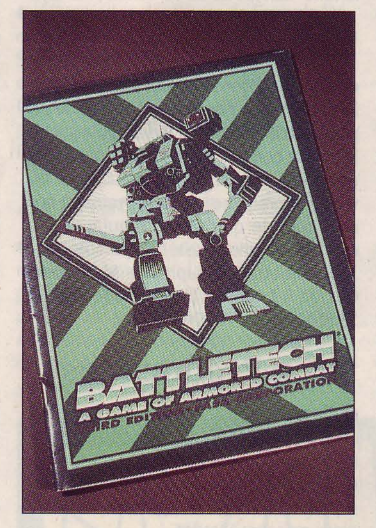
Coud-Mous

● Cette société réalise et vend des **armes en mousse et latex pour grandeur-natures**. Contact : Jean-Louis Gosselin, 69 rue Rodenbach, 1180 Bruxelles, Belgique. Tél. : 02/345.54.67. Fax. : 02/347. 32.02.

FASA

● *BattleTech* : la **3e édition** arrive ; pour l'instant le livret de règles est prêt, il ne reste que les figurines en plastique à produire (traduction par Descartes Éditeur à la rentrée).

● *Shadowrun* : **Shadowtech** est paru (voir Têtes d'affiche), **One Stage Before** est une aventure (septembre).



GDW

● **Dangerous Journeys**, **Mythus** et **Mythus Magic** sont parus (voir Têtes d'affiche). **The Epic of Ærth** (septembre) décrira en détail un univers « med-fan », **l'écran** de meneur de jeu et **Necropolis** (décembre), une campagne dans le monde de Ærth, suivront.

● **Journeys** est un nouveau magazine consacré aux jeux « multigenres » ou « multidimensionnels ». Dans le n° 1 vous trouverez des articles de Gygax et Newton vous expliquant pourquoi Dangerous Journeys est le meilleur jeu de ce genre. Puis des interviews d'Eric Wujcik (pour Amber), Mike Pondsmith (pour Dream Park), Bill Slaviseck (pour Torg) et Georges Mac Donald (pour Hero System) vous expliquant pourquoi leur jeu est meilleur et plus original que celui des autres. Puis un article de Steve Jackson décrivant les divers types de jeux multigenres et expliquant pourquoi Gurps est le système qui lui convient personnellement le mieux. Pas d'interviews de Guiserix et Rosenthal (pour Mega et Simulacres), mais devinez ce qu'ils auraient sans doute dit de leurs jeux !

● *Twilight 2000* : **Special Operations** est un supplément sur les opérations commandos, valable à la fois pour Twilight 2000 et Merc 2000, en sus du matériel et des règles, il contient sept « Instantanés » décrivant les opérations les plus courantes des commandos.

● *Dark Conspiracy* : pluie de suppléments d'ici novembre avec **Empathic Sourcebook**, **Minion Nation**, **Proto-Dimensions** et **Nightsider**.

● **Phase Line Smash** est un wargame en solitaire où les forces américaines doivent détruire la garde républicaine irakienne. **Bloody Kasserine** et **Race for Tunis** sont disponibles.

GR/D

● **Second Front** (campagnes de Sicile, Italie et France en 1943-44) est prévu pour bientôt ; les jeux suivants seront **For Whom the Bells Tolls** (Pour qui sonne le glas) sur la guerre d'Espagne. L'année prochaine, on verra **Fall of France** et **Their Finest Hour** réunis en une seule et même boîte.

ICE

● *Rolemaster* : **Alchemy Companion** est paru, **Rolemaster Companion VI** est prévu pour plus tard. **Time Riders** est une campagne.

Phage Press

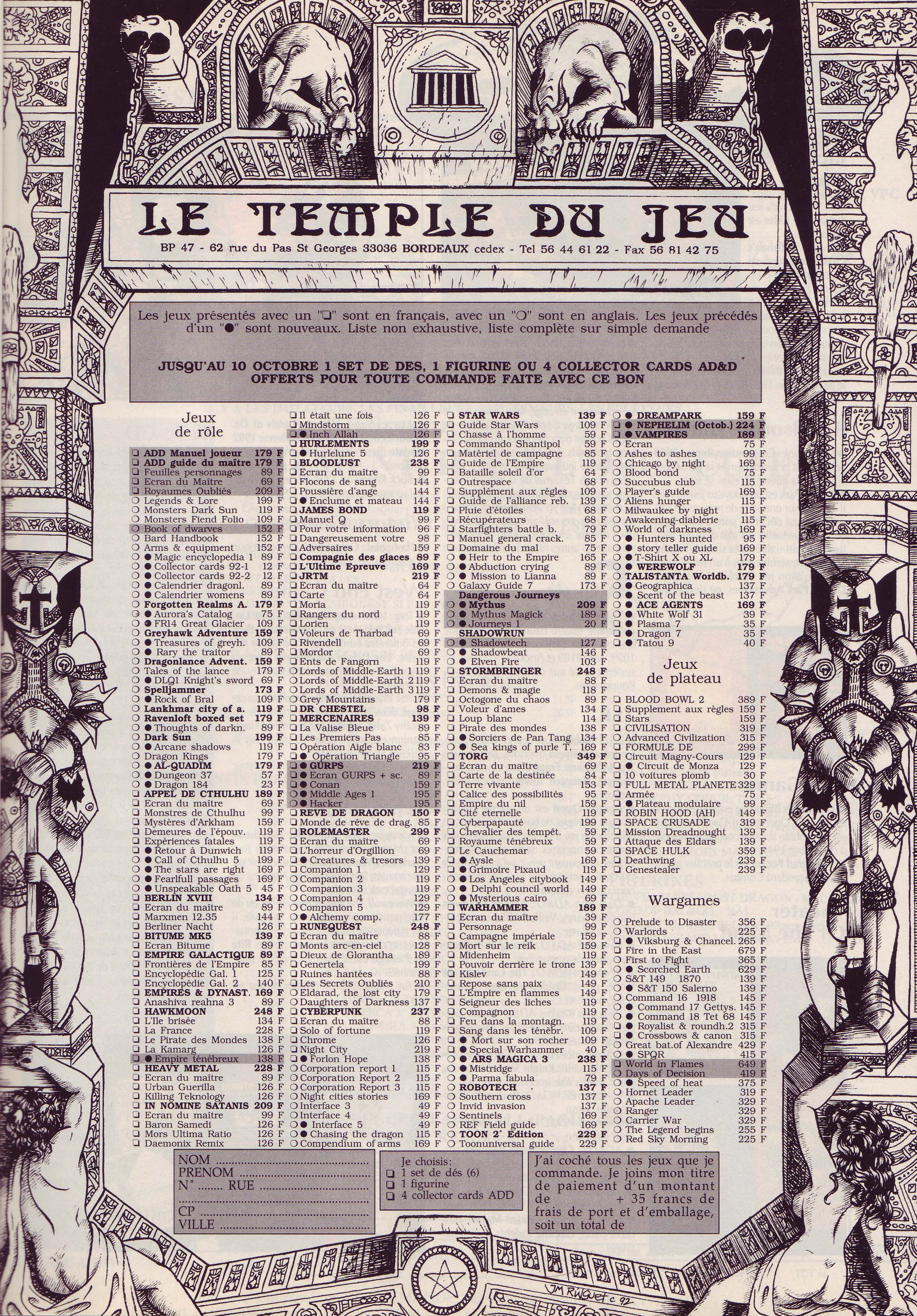
● **When Chaos Reigns** est un module pour Amber.

Stellar Games

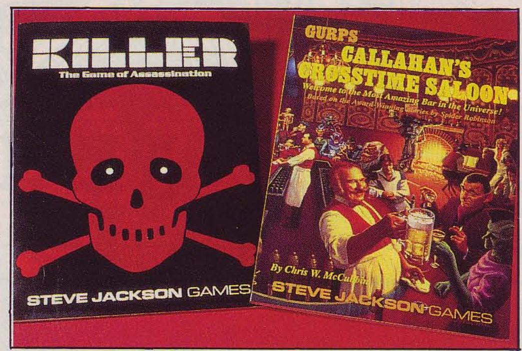
● *Nite Life* : **In the Musical Line** et **America After Dark** sont deux suppléments.

● **Super Ace** est un module pour le jeu d'agents secrets Ace Agent.

▷


LE TEMPLE DU JEU
BP 47 - 62 rue du Pas St Georges 33036 BORDEAUX cedex - Tel 56 44 61 22 - Fax 56 81 42 75
Les jeux présentés avec un "❑" sont en français, avec un "○" sont en anglais. Les jeux précédés d'un "●" sont nouveaux. Liste non exhaustive, liste complète sur simple demande
JUSQU'AU 10 OCTOBRE 1 SET DE DES, 1 FIGURINE OU 4 COLLECTOR CARDS AD&D OFFERTS POUR TOUTE COMMANDE FAITE AVEC CE BON
Jeux de rôle
❑ ADD Manuel joueur 179 F
❑ ADD guide du maître 179 F
❑ Feuilles personnages 89 F
❑ Ecran du Maître 69 F
❑ Royaumes Oubliés 209 F
○ Legends & Lore 199 F
○ Monsters Dark Sun 119 F
○ Monsters Fiend Folio 109 F
○ Book of dwarves 152 F
○ Bard Handbook 152 F
○ Arms & equipment 152 F
○ ● Magic encyclopedia 1 89 F
○ ● Collector cards 92-1 12 F
○ ● Collector cards 92-2 12 F
○ ● Calendrier dragonl. 89 F
○ ● Calendrier womens 89 F
○ Forgotten Realms A. 179 F
○ ● Aurora's Catalog 75 F
○ ● FR14 Great Glacier 109 F
○ Greyhawk Adventure 159 F
○ ● Treasures of greyh. 109 F
○ ● Rary the traitor 89 F
○ Dragonlance Advent. 159 F
○ Tales of the lance 179 F
○ ● DLQ1 Knight's sword 69 F
○ Spelljammer 173 F
○ ● Rock of Bral 109 F
○ Lankhmar city of a. 119 F
○ Ravenloft boxed set 179 F
○ ● Thoughts of darkn. 89 F
○ Dark Sun 199 F
○ ● Arcane shadows 119 F
○ Dragon Kings 179 F
○ ● AL-QUADIM 179 F
○ ● Dungeon 37 57 F
○ ● Dragon 184 23 F
❑ APPEL DE CTHULHU 189 F
❑ Ecran du maître 69 F
❑ Monstres de Cthulhu 99 F
❑ Mystères d'Arkham 159 F
❑ Demeures de l'épouv. 119 F
❑ Expériences fatales 119 F
❑ ● Retour à Dunwich 119 F
○ ● Call of Cthulhu 5 199 F
○ ● The stars are right 169 F
○ ● Fearlfull passages 169 F
○ ● Unspeakable Oath 5 45 F
❑ BERLIN XVIII 134 F
❑ Ecran du maître 89 F
❑ Marxmen 12.35 144 F
❑ Berliner Nacht 126 F
❑ BITUME MK5 139 F
❑ Ecran Bitume 89 F
❑ EMPIRE GALACTIQUE 89 F
❑ Frontières de l'Empire 85 F
❑ Encyclopédie Gal. 1 125 F
❑ Encyclopédie Gal. 2 140 F
❑ EMPIRES & DYNAST. 169 F
❑ Anashiva reahna 3 89 F
❑ HAWKMOON 248 F
❑ L'Ile brisée 134 F
❑ La France 228 F
❑ Le Pirate des Mondes 138 F
❑ La Kamarg 126 F
❑ ● Empire ténébreux 138 F
❑ HEAVY METAL 228 F
❑ Ecran du maître 89 F
❑ Urban Guerilla 126 F
❑ Killing Teknology 126 F
❑ IN NOMINE SATANIS 209 F
❑ Ecran du maître 99 F
❑ Baron Samedi 126 F
❑ Mors Ultima Ratio 126 F
❑ Daemonix Remix 126 F
❑ Il était une fois 126 F
❑ Mindstorm 126 F
❑ ● Inch Allah 126 F
❑ HURLEMENTS 199 F
❑ ● Hurlelune 5 126 F
❑ BLOODLUST 238 F
❑ Ecran du maître 99 F
❑ Flocons de sang 144 F
❑ Poussière d'ange 144 F
❑ ● Enclume et mateau 144 F
❑ JAMES BOND 119 F
❑ Manuel Q 99 F
❑ Pour votre information 96 F
❑ Dangereusement votre 98 F
❑ Adversaires 159 F
❑ Compagnie des glaces 89 F
❑ L'Ultime Epreuve 169 F
❑ JRTM 219 F
❑ Ecran du maître 64 F
❑ Carte 64 F
❑ Moria 119 F
❑ Rangers du nord 119 F
❑ Lorien 119 F
❑ Voleurs de Tharbad 69 F
❑ Rivendell 69 F
❑ Mordor 69 F
❑ Ents de Fangorn 119 F
○ Lords of Middle-Earth 1 119 F
○ Lords of Middle-Earth 2 119 F
○ Lords of Middle-Earth 3 119 F
○ Grey Mountains 179 F
❑ DR CHESTEL 98 F
❑ MERCENAIRES 139 F
❑ La Valise Bleue 89 F
❑ Les Premiers Pas 85 F
❑ Opération Aigle blanc 83 F
❑ ● Opération Triangle 95 F
❑ ● GURPS 219 F
❑ ● Ecran GURPS + sc. 89 F
❑ ● Conan 159 F
○ ● Middle Ages 1 195 F
○ ● Hacker 195 F
❑ REVE DE DRAGON 150 F
❑ Monde de rêve de drag. 85 F
❑ ROLEMASTER 299 F
❑ Ecran du maître 69 F
❑ L'horreur d'Orgillion 69 F
❑ ● Creatures & tresors 139 F
❑ Companion 1 129 F
○ Companion 2 119 F
○ Companion 3 119 F
○ Companion 4 129 F
○ Companion 5 129 F
○ ● Alchemy comp. 177 F
❑ RUNEQUEST 248 F
❑ Ecran du maître 88 F
❑ Monts arc-en-ciel 128 F
❑ Dieux de Glorantha 189 F
❑ Genertela 199 F
❑ Ruines hantées 88 F
❑ Les Secrets Oubliés 210 F
○ Eldarad, the lost city 179 F
○ Daughters of Darkness 137 F
❑ CYBERPUNK 237 F
❑ Ecran du maître 88 F
❑ Solo of fortune 119 F
❑ Chrome 126 F
❑ Night City 219 F
❑ ● Forlon Hope 138 F
○ Corporation report 1 115 F
○ Corporation Report 2 115 F
○ Corporation Report 3 115 F
○ Night cities stories 169 F
○ Interface 3 49 F
○ Interface 4 49 F
○ ● Interface 5 49 F
○ ● Chasing the dragon 115 F
○ Compendium of arms 169 F
❑ STAR WARS 139 F
❑ Guide Star Wars 109 F
❑ Chasse à l'homme 59 F
❑ Commando Shantipol 59 F
❑ Matériel de campagne 85 F
❑ Guide de l'Empire 119 F
❑ Bataille soleil d'or 64 F
❑ Outrespace 68 F
❑ Supplément aux règles 109 F
❑ Guide de l'alliance reb. 139 F
❑ Pluie d'étoiles 68 F
❑ Récupérateurs 68 F
❑ Starfighters battle b. 79 F
❑ Manuel general crack. 85 F
❑ Domaine du mal 75 F
○ ● Heir to the Empire 165 F
○ ● Abduction crying 89 F
○ ● Mission to Lianna 89 F
○ Galaxy Guide 7 173 F
Dangerous Journeys
○ ● Mythus 209 F
○ ● Mythus Magick 189 F
○ ● Journeys 1 20 F
SHADOWRUN
○ ● Shadowtech 127 F
○ ● Shadowbeat 146 F
○ ● Elven Fire 103 F
❑ STORMBRINGER 248 F
❑ Ecran du maître 88 F
❑ Demons & magie 118 F
❑ Octogone du chaos 89 F
❑ Voleur d'ames 134 F
❑ Loup blanc 114 F
❑ Pirate des mondes 138 F
❑ ● Sorciers de Pan Tang 134 F
○ ● Sea kings of purle T. 169 F
❑ TORG 349 F
❑ Ecran du maître 69 F
❑ Carte de la destinée 84 F
❑ Terre vivante 153 F
❑ Calice des possibilités 95 F
❑ Empire du nil 159 F
❑ Cité eternelle 119 F
❑ Cyberpapauté 199 F
❑ Chevalier des tempêt. 59 F
❑ Royaume ténébreux 59 F
❑ Le Cauchemar 59 F
❑ ● Aysle 169 F
❑ ● Grimoire Pixaud 119 F
○ ● Los Angeles citybook 149 F
○ ● Delphi council world 149 F
○ ● Mysterious cairo 69 F
❑ WARHAMMER 189 F
❑ Ecran du maître 39 F
❑ Personnage 99 F
❑ Campagne impériale 159 F
❑ Mort sur le reik 159 F
❑ Midenheim 119 F
❑ Pouvoir derrière le trone 139 F
❑ Kislev 149 F
❑ Repose sans paix 149 F
❑ L'Empire en flammes 149 F
❑ Seigneur des liches 119 F
❑ Compagnon 119 F
❑ Feu dans la montagn. 119 F
❑ Sang dans les ténèbr. 109 F
❑ ● Mort sur son rocher 109 F
❑ ● Special Warhammer 40 F
○ ● ARS MAGICA 3 238 F
○ ● Mistridge 115 F
○ ● Parma fabula 79 F
○ ROBOTECH 137 F
○ Southern cross 137 F
○ Invid invasion 137 F
○ Sentinels 169 F
○ REF Field guide 169 F
○ TOON 2° Edition 229 F
○ Toonuniversal guide 229 F
○ ● DREAMPARK 159 F
❑ ● NEPHELIM (Octob.) 224 F
❑ ● VAMPIRES 189 F
○ Ecran 75 F
○ Ashes to ashes 99 F
○ Chicago by night 169 F
○ Blood bond 75 F
○ Succubus club 115 F
○ Player's guide 169 F
○ Aliens hunger 115 F
○ Milwaukee by night 115 F
○ Awakening-diablerie 115 F
○ World of darkness 169 F
○ ● Hunters hunted 95 F
○ ● story teller guide 169 F
○ ● T-Shirt X ou XL 179 F
○ ● WEREWOLF 179 F
○ TALISTANTA Worldb. 179 F
○ ● Geographica 137 F
○ ● Scent of the beast 137 F
○ ● ACE AGENTS 169 F
○ ● White Wolf 31 39 F
❑ ● Plasma 7 35 F
❑ ● Dragon 7 35 F
❑ ● Tatou 9 40 F
Jeux de plateau
❑ BLOOD BOWL 2 389 F
❑ Supplement aux règles 159 F
❑ Stars 159 F
❑ CIVILISATION 319 F
○ Advanced Civilization 315 F
❑ FORMULE DE 299 F
❑ Circuit Magny-Cours 129 F
❑ ● Circuit de Monza 129 F
❑ 10 voitures plomb 30 F
❑ FULL METAL PLANETE 329 F
❑ Armée 75 F
❑ ● Plateau modulaire 99 F
❑ ROBIN HOOD (AH) 149 F
❑ SPACE CRUSADE 319 F
❑ Mission Dreadnought 139 F
❑ Attaque des Eldars 139 F
❑ SPACE HULK 359 F
❑ Deathwing 239 F
❑ Genestealer 239 F
Wargames
○ Prelude to Disaster 356 F
○ Warlords 225 F
❑ ● Viksburg & Chancel. 265 F
❑ Fire in the East 679 F
○ First to Fight 365 F
○ ● Scorched Earth 629 F
○ S&T 149 1870 139 F
○ ● S&T 150 Salerno 139 F
○ Command 16 1918 145 F
○ ● Command 17 Gettys. 145 F
○ ● Command 18 Tet 68 145 F
❑ ● Royalist & roundh.2 315 F
❑ ● Crossbows & canon 315 F
○ Great bat.of Alexandre 429 F
○ ● SPQR 415 F
❑ World in Flames 649 F
○ Days of Decision 419 F
○ ● Speed of heat 375 F
○ Hornet Leader 319 F
○ Apache Leader 329 F
○ Ranger 329 F
○ Carrier War 329 F
○ The Legend begins 255 F
○ Red Sky Morning 225 F
NOM ....
PRENOM ....
N° .... RUE ....
....
CP ....
VILLE ....
Je choisis:
❑ 1 set de dés (6)
❑ 1 figurine
❑ 4 collector cards ADD
J'ai coché tous les jeux que je commande. Je joins mon titre de paiement d'un montant de + 35 francs de frais de port et d'emballage, soit un total de

Steve Jackson Games



● La 3[e] édition du jeu d'assassinat **Killer** est disponible.
● *Gurps* : **Callahan's Crosstime Saloon** est un supplément basé sur des nouvelles de Spider Robinson. En gros : des personnages venus de toutes époques et tous univers viennent boire, écouter et raconter des histoires au bar de Callahan. Un thème en concurrence avec le jeu d'Avalon Hill : Tales of the Floating Vagabond.



R. Talsorian Games

● *Cyberpunk* : **Corporation Report 2020 vol.3** décrit la Petrochem et la Ika Sovoil, ainsi que la guerre qu'elles se font.
● **Dream Park** est un nouveau jeu de rôle. Il est basé sur une série de romans de Larry Niven qui décrit un parc d'attractions de réalité virtuelle. Il s'agit d'un jeu multigenre multi-univers très simple d'accès, mais qui ressemble plus à un jeu d'aventures qu'à un jeu de rôle. Un recueil, **Dream Park Adventures**, ne devrait pas tarder.



The Gamers

● **Guderian's Blitzkrieg** est le premier jeu de la série Operational Combat. Le sujet : la montée sur Moscou, de septembre à décembre 1941.
● **Stalingrad Pocket** est le premier jeu de la série Standard Combat.

Theater Of The Mind



● Après Jorune, encore une réédition d'un titre mythique. Peu après AD&D paraissait aux USA **Empire of the Petal Throne, the world of Tékumel**, un univers orientalisant où les animaux ont tous six pattes, à l'ambiance étrange. Les livrets sur le monde (trois de disponibles) et le livre de règles étaient difficiles à trouver chez Different Worlds. T.O.M.E entame donc un retour de ce jeu avec le livret *Part I : Growing up on Tékumel* de la série Adventures on Tékumel, ainsi que *Part II-vol I : Coming of Age in Tékumel*, un recueil d'aventures en solitaire dans Tékumel, pour donner un background à son personnage. D'autres titres devraient bientôt suivre.

3W

● **The Crusades Quad** est une boîte contenant quatre batailles de l'époque des croisades (Antioche 1098, Ascalon 1099, Acre 1189 et Arsouf 1191), avec un système basé sur celui de Royalists & Roundheads.

TSR



● *D&D* : **Goblin's Lair** (grande boîte, paru), **Sword and Shield** (module, septembre), **The Millenium Empire** (accessoire, septembre), **Haunted Tower** (grande boîte, octobre).
● **Dragon Quest** est un jeu de plateau utilisant les règles de base de D&D, sur un principe de jeu à la HeroQuest, avec des cartes de monstres, sorts et objets magiques, et pouvant servir « d'initiation » à D&D. Il contient pas mal de matériel, pour un prix raisonnable.
● *Dark Sun-AD&D* : **Arcane Shadows** (module, paru), **Veilled Alliance** (accessoire, octobre).
● *Ravenloft-AD&D* : **Thoughts of Darkness** (module, septembre).
● *Al-Qadim-AD&D* : **The Land of Fate** (boîte, paru), **Golden Voyages** (sourcebook, octobre).
● *Forgotten Realms-AD&D* : **Great Glacier** (accessoire, septembre), **Menzoberranzan** (boîte, octobre).
● *DragonLance-AD&D* : **Tales of the Lance** (boîte, paru), **Knight Sword** (module, paru), **Flint's Axe** (module, octobre).
● *SpellJammer- AD&D* : **Rock of Bral** (accessoire, paru).
● *Greyhawk-AD&D* : **Rary the Traitor** (accessoire, paru).
● *AD&D2* : **Charlemagne Paladins** (accessoire, paru), **Magic Encyclopedia** (accessoire, paru), **Dungeons of Mystery** (boîte, septembre), **1992 Collector Set** (750 cartes de monstres et d'objets, septembre).
● *Gamma World* : **Mutant Master** (module, paru), **Gamma Knights** (boîte, octobre).
● *Marvel Super Heroes* : **Lands of Dr. Doom** (boîte, paru), **Marvel Universe 1992 Update** (livret, septembre), **Webs** (boîte, octobre).
● *Buck Rogers* au XXV[e] siècle : **Hardware** (accessoire, paru).

Victory Games

● **Flashpoint : Golan** décrit l'hypothétique 5[e] guerre israëlo-arabe.

West End Games

● *Torg* : **Infiniverse, Campaign Game Update vol. I** décrit la situation actuelle dans les différents cosm depuis l'invasion terrestre. **The Delphi Council vol. I** est un « world book », **When Axioms Collide** une aventure.
● *Star Wars* : **Heir to the Empire Sourcebook** détaille le monde du roman de Timothy Zahn. **Death Star Technical Companion** est un livret de 96 pages sur la célèbre Étoile de la Mort.
● *Paranoïa* : tout savoir sur les robots avec le **Bot Abusers Manual**.

White Wolf

● *Vampire* : **The Storyteller Handbook** est un recueil pour le meneur de jeu, **Darkness : Mummy** est un sourcebook sur les momies, **San Francisco by Night** est un sourcebook (bientôt).
● **Werewolf, the apocalypse** est un jeu de rôle reprenant les règles de Vampire, il est indépendant quoique complémentaire et se situe dans le même monde. **Rite of Passage** est le premier module (septembre).
● *Ars Magica* : la **3e édition** du jeu est parue.

Euro-CD

Le support des CD-Rom tend, même s'il est encore cher, à se démocratiser, et ses titres à se diversifier. S'il paraissait naturel de trouver les encyclopédies Larousse, des programmes éducatifs, etc., il était moins évident d'y découvrir de quoi intéresser wargameurs ou créateurs de jeux de rôle contemporains.
Ainsi, la série Wars de Quanta Press offre des bases de données sur les guerres de Corée, du Vietnam, la 2[e] GM, la guerre de Sécession. On peut également trouver les données socio-économico-géographiques du monde entier en 1988, vues soit par la CIA, soit par le KGB. Dans un autre genre d'idée, le CD Desert Storm offre des images, textes, sons sur cette guerre. Nous n'avons pu visionner celui-ci car la version Macintosh est en rupture de stock aux USA. Enfin, Terrorist Group Profiles fournit la liste de tous les groupes terroristes mondiaux, de 1945 à 1985, avec leurs buts, leurs soutiens, leurs actions…
L'inconvénient des CD est leur côté peu pratique dans le sens où on ne peut les feuilleter comme un livre. Par contre, ils ouvrent la porte à des recherches multicritères comme : « Qu'a fait Patton en avril 44 ? » ou « Donnez-moi la liste de tous les attentats commis à Munich de 1975 à 1982 avec leurs auteurs ! »
Le prix d'un CD est de 800 à 2500 F suivant le volume et le type des données qu'il contient.



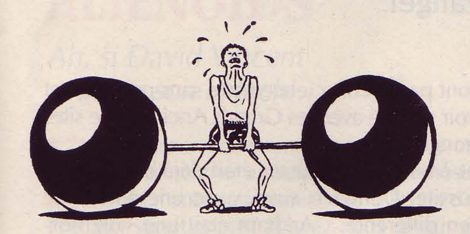
Euro-CD, 13 cité Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (1) 40. 09.80.30.

Attention, tous ces titres sont en anglais.

DANS LE VASTE MONDE DE LA CONSOMMATION



*boutiques de jeux de rôle et simulation, VPC



IL Y A CEUX QUI ...
SE PRETENDENT LES MEILLEURS....



CEUX QUI ...
ANNONCENT DES NOUVEAUTES...
...PAS VRAIMENT NOUVELLES..



CEUX QUI ...
APPARAISSENT ET DISPARAISSENT......

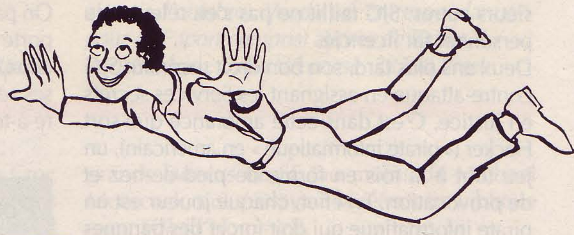
IL Y A LES IMITATEURS, LES PINAILLEURS, LES FRIMEURS, LES BLUFFEURS
ET TOUS SONT TELLEMENT CHERS....

HEUREUSEMENT, IL Y A L'OEUF CUBE

-COMPAREZ- le catalogue de l'oeuf cube est gratuit, l'additif mensuel aussi-
Les renseignements sont toujours donnés avec gentillesse -N'HESITEZ PAS

LE CONSOMMATEUR DE L'OEUF CUBE A L'ESPRIT LIBRE

IL EST AVISE, VIGILANT, INTELLIGENT, SEREIN.
IL COMMANDE EN TOUTE TRANQUILLITE, AU MEILLEUR PRIX, LES NOUVEAUTES EN PROVENANCE DIRECTE DES USA (ARRIVAGES TOUS LES 10 JOURS) .
PAS DE SOUCI- ENVOI RECOMMANDE-REMBOURSE SI PAS ARRIVE
IL PASSE REGULIEREMENT AUX DEUX MAGASINS /
ACCUEIL- INFORMATION- HUMOUR ET PROMOTIONS
IL PEUT MEME REALISER SES DESIRS LUDIQUES LES PLUS FOUS SIMPLEMENT EN EN PASSANT COMMANDE-L'OEUF CUBE SE CHARGE DE TOUT.



NOUVEAUTES FRANCAISES

GURPS	219F
MORT SUR SON ROCHER warhammer	109F
JD+ SPECIAL WARHAMMER	40F
RETOUR A DUNWICH cthulhu	119F
MEGA III	49F
SEIGNEURS DE GUERRE milton	sept 92

LONGTEMPS ANNONCE,ENFIN PARU

GRIMOIRE PRATIQUE PIXAUD :TORG	119F
AYSLE : TORG	169F
LES SORCIERS DE PAN TANG storm.	138F
L'EMPIRE TENEBREUX storm	138F
MONZA:circuit formule DE	128F

NOUVEAUTES USA SIMULATION

ADVANCED THIRD REICH - AVA	395F
THE ALAMO - TOM	165F
A CIVIL WAR TREASURY	215F
SPQR 5 antic great battles	340F
CAMPAIGNS OF THE CIVIL WAR	215F
ROYALISTS & ROUND HEADS	215F
CROSSBOWS AND CANNON	240F
TARAWA	240F
THE CRUSADE	255F
POLISH LANCERS	230F
BATTLE FOR ARMAGEDDON game w.	280F
SQUAD LEADER ANNUAL	130F
STATEGY & TACTIC N° 152	120F
EUROPA MAGAZINE	35F
THE GENERAL VOL. 27-6	35F
COMMAND MAG 17:GETTYSBURG	130F

NOUVEAUTES USA ROLE

DANGEROUS JOURNEY g. Gygax	215F
MYTUS MAGIC g. Gygax	205F

AD & D

1992 TRADING CARDS SERIES II	295F
WGR2 TREASURE OF GREYHAWK	95F
PRIEST SPELL CARDS	165F
THUNDER RIFT	60F
RHQ2 WIZARDS CHALLENGE	60F
AURORA'S WHOLE REALM CATA.	70F
1993 WOMEN OF FANTAZY CALENDAR	85F
1993 DRAGON LANCE CALENDAR	85F
WAR CAPTAIN COMP. SPELLJAM.	160F
ROCK OF BRAL ACCES. SPELLJAM.	90F
ARCANE SHADOWS DARKSUN	110F
WRATH OF THE IMMORTALS D & D	170F

CALL OF CTHULHU 5TH EDIT	190F
THE STARS ARE RIGHT , CTHU.	165F
BLOOD BROTHER II , CTHU.	160F
BATTLETECH READOUT 3055	130F
SPECIAL OPERATION TW 2000	105F
RUSSIAN ROULETTE Pheonix com.	85F
CHAMPION OF THE NORTH hero g.	120F
ARS MAGICA 3° EDITION	225F
PARANA FABULA ars magica	105F
MONSTERS OF MITH & LEGEND II	85F
RIFT CALENDAR 1993	105F
RIFT T SHIRT	130F
GURPS MIDDLE AGE	145F
GURPS SUPER ADVENTURES	145F

GURPS CALLAHAN'S CROSSTIME	145F
CAR WARS MILITARY VEHICLE Guid	115F
AUTO DUEL QUATERLY	30F
ORBIT WAR:jeu de plateau	215F
CITY SOURCEBOOK TORG	155F
THE DELPHY CONCIL TORG	155F
HEIR TO THE EMPIRE star wars	170F
STOYTELLERS HANDBOOK vampire	155F
THE MUMMY vampire	110F
DC SUPER HEROES MAGIC GUIDE	100F

FIGURINES

THE FEARLESS FROST DRAGON - RAL	120F
LORD OF BALROG - RAL	115F
AMAZON REALMS SELENE 90mm GRE	210F
MASTER WIZARD MALVOLIO 90mm	210F

QUELQUES CLASSIQUES...

STORMBRINGER	248F
HAWKMOON	248F
BLOODLUST	238F
IN NOMINE SATANIS	199F
MIDDLE EARTH	205F
RUNQUEST	248F
ROLEMASTER	279F
CYBERPUNK	237F
L'APPEL DE CTHULHU	189F

VENTE ET LOCATION DE LANCEURS PAINTBALL-PARIS-REGIONS-W.E -JOURNEE-DOCUMENTATION- RENSEIGNEMENTS- RESERVATION: (16 1) 43 31 91 02

THOMSON	1850F
RAZORBACK III	1650F
PGP	870F
WGP AUTOCOC.SEMI-AUTO	3700F
F1 ILLUSTRATOR " " " "	3800F
TRACER + CO2 7 OZ	1495F
PMI III SEMI AUTO	2875F

Bon de commande à retourner a L'OEUF CUBE
24 rue LINNE 75005 Paris - Tel 16(1)45 87 28 83

NOM ____________ Prenom ____________
ADRESSE ____________
____
____________ TEL ____________
CP ____________ VILLE ____________

	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	35F
☐ liste des jeux ☐ additif mensuel TOTAL	

Les jeux sont postés en RECOMMANDE, paiement par chèque, CB,CCP, mandat
Port: Suisse 45f le 1er kg, 78f 2kg - DOM 100f 1kg par avion- TOM nous consulter

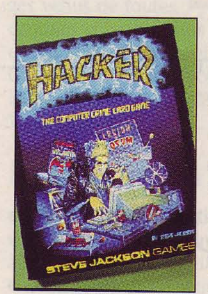
TÊTES D'AFFICHE

Les jeux viennent d'arriver: premières impressions. A propos des abréviations au-dessus du nom des jeux: V.F. signifie en français dans le texte; V.O. signifie écrit en étranger.

Jeu de plateau en V.O.

HACKER

Le B-A-BA du piratage informatique



Tout le monde se souvient qu'en 1990 la CIA avait fait une descente dans les locaux de Steve Jackson Games. L'éditeur texan était accusé de se livrer au piratage informatique, pas celui qui copie les logiciels mais le vrai, celui qui force les banques de données les mieux protégées en passant par les modems… C'est ainsi que le supplément Cyberpunk pour Gurps, qualifié de véritable incitation au piratage, fut saisi avec plusieurs autres. SJG faillit ne pas s'en relever, du personnel fut licencié.
Deux ans plus tard, son bon droit reconnu, SJG contre-attaque en assignant les Services secrets en justice. C'est dans cette ambiance que sort Hacker (« pirate informatique » en américain), un jeu tout à la fois en forme de pied-de-nez et de provocation. En effet, chaque joueur est un pirate informatique qui doit forcer des banques de données pour gagner !
Hacker est basé sur des principes similaires à Illuminati. Le plateau de jeu, la Matrice en quelque sorte, se compose de cartes disposées à la manière de dominos, les joueurs se déplacent de banque de données en banque de données, perçant les codes, narguant les chiens de garde ou les réveillant intentionnellement pour gêner leurs concurrents, ou encore se débarrassant d'un gêneur en lui envoyant la CIA…
Pour un néophyte du piratage, Hacker est un véritable abécédaire. Les termes du domaine sont expliqués, la philosophie des hackers est omniprésente, car le but n'est pas l'espionnage (aucune règle n'est prévue pour voler des informations) mais simplement forcer la banque de données, prouver que l'on est le plus fort…
Les principes de base du piratage font partie intégrante de la stratégie de jeu, comme améliorer son ordinateur, trouver les numéros de téléphone des banques de données, ou encore contourner les sécurités en passant par une banque de données satellite moins protégée.
Comme dans Illuminati, le rythme de jeu est rapide, les interactions entre joueurs nombreuses, et la victoire jamais acquise avant la dernière seconde. Ceux d'entre vous qui aiment Illuminati devraient adorer Hacker, avec en prime le sentiment jubilatoire de participer à une élégante revanche contre un certain obscurantisme.

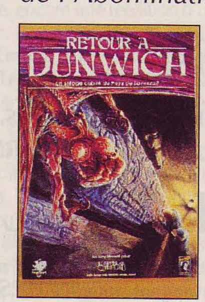
Pierre Lejoyeux

Jeu de plateau américain édité par Steve Jackson Games.

Pour L'appel de Cthulhu, en V.F.

DUNWICH

Bienvenue au pays de l'Abomination !



Retour à Dunwich est le second volume de la série du « Pays de Lovecraft », qui présente en détail les sites les plus célèbres du mythe de Cthulhu. On découvre donc toute la haute vallée de la Miskatonic et son cœur, le peu ragoûtant village de Dunwich dont l'histoire remonte aux chasses aux sorcières de 1692 (du moins officiellement. En pratique, c'est une toute autre histoire). On passe de la ville à la campagne, et pas n'importe laquelle ! L'endroit est franchement hideux, avec ses douzaines de fermiers dégénérés, ses secrets sinistres (mais parfois tout à fait terre-à-terre. Il y a bien des gens dans la région qui n'ont pas la conscience nette sans pour autant avoir pactisé avec les Grands Anciens), de sites étranges…
Les Mystères d'Arkham était déjà une grande réussite. Dunwich aussi, avec une ambiance bien différente… Arkham était une ville normale, du moins en apparence. A Dunwich, rien n'est normal, ni les bêtes, ni les gens, ni le site… Mais le travers « catalogue des horreurs » est largement évité, grâce à la présence d'une foule de PNJ pittoresques et plus ou moins inoffensifs. Quant aux Investigateurs, ils en ont pour des mois à démêler le « juste bizarre » du « franchement malsain ». Et de loin en loin, ils trouveront quelque chose d'autre, quelque chose de vraiment dangereux. Une mention toute spéciale pour le scénario qui est très ouvert.
Ce supplément est excellent, il offre une foule de possibilités au gardien des arcanes un peu imaginatif, et une « béquille » précieuse aux autres.

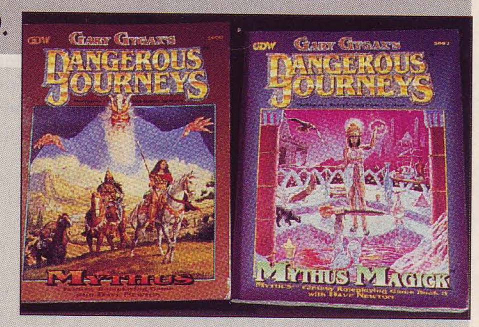
Tristan Lhomme

Retour à Dunwich est un supplément pour l'Appel de Cthulhu (128 p.), édité par Jeux Descartes. Prix indicatif : 119 F.

Pour Dangerous Journeys, en V.O.

MYTHUS
MYTHUS MAGICK

Ach ! Gary sera toujours Gary !



Gary Gygax est LE créateur du jeu de rôle, avec Dungeons & Dragons en 1974, puis Advanced Dungeons & Dragons. Après avoir quitté TSR, il crée Cyborg Commando qui est un gros flop. Depuis, Gygax travaillait sur un système à la fois simple et facile pour jouer dans de multiples univers (Dangerous Journeys). Le premier de ces univers, Mythus, est médiéval-fantastique. On pouvait s'attendre au meilleur comme au pire. Au résultat on se trouve devant un jeu « gygaxien ».
Premier avantage : le jeu n'est pas cher (environ 210 F pour 414 pages écrites petit), on n'est pas volé, si l'on se contente de ce volume « de base ». De plus, les 55 premières pages présentent les Prime Rules, la version simplifiée du jeu, avec création de personnage et scénario d'initiation. Une excellente initiative. Dommage que ces personnages ne soient compatibles avec ceux « avancés » qu'au prix d'une conversion de toutes leurs caractéristiques.
Quelques notions sont données sur Ærth, la terre parallèle qui sert de toile de fond au jeu (une idée simple, déjà utilisée par bon nombre de joueurs et qui permet d'incorporer les races « terrestres » comme les Egyptiens, les Vikings, etc.). Quant au système, sa base est « assez » simple. Des Traits (Mental, Physique, Spirituel) sont eux-mêmes divisés en Catégories (Mémoire et Raisonnement, Muscles et Nerfs, Métaphysique et Psychique), chacune d'elles divisée en trois Attributs (Maximum, Puissance, Rapidité). Tout est résolu par un jet de pourcentage sur un Talent. Ce Talent a une base (dépendant du métier choisi) et des Attributs (ex : l'alpinisme est basé sur la puissance musculaire et nerveuse).
Bref tout marche bien. Pourvu que l'on se retrouve dans le livre (aussi fouillis que le DMG), que l'on comprenne le style de certaines phrases pour savoir ce que veut « vraiment » dire tel point de règle (comme dans AD&D)… Le Mythus Magick décrit 1500 sorts et de nouvelles vocations de magiciens. Il n'est pas indispensable mais bien utile et grèvera bien sûr votre budget, en attendant le 3e volume de la série : Epic of Ærth.

Pierre Rosenthal

Jeu de rôle et supplément en américain de Gary Gygax et Dave Newton, édités par GDW. Prix indicatif : environ 210 F par volume.

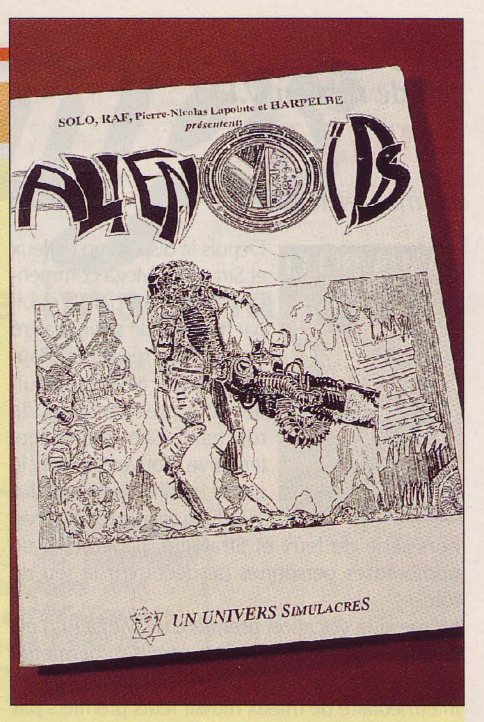
Jeu de rôle en V.F.

ALIENOÏDS

Ah, si David Vincent avait eu son Hitachi...

Répondez franchement : n'avez-vous jamais rêvé d'incarner une créature extraterrestre, croisement contre-nature d'un Alien et d'un Prédator survitaminé ? N'avez-vous jamais été émoustillés à l'idée de vous servir de la Terre comme d'un gigantesque supermarché ? N'avez-vous jamais espéré pulvériser David Vincent à l'aide de votre lance-flamme Grozippo ? C'est ce que vous propose, parmi beaucoup d'autres choses, Alienoïds, le nouveau jeu de rôle d'un jeune auteur français : Solo. Jeune par l'âge, mais pas par le talent car il signe là avec panache son second jeu de rôle.
En 50 pages remarquablement remplies, Solo nous présente tout ce dont nous avons besoin pour incarner un extraterrestre de 2,30 m et 160 kg, au QI tout juste moyen, un historique et un background original et complet, une liste de matériel inventif catégorie « matos à viander », des conseils utiles aux MJ novices comme aux vétérans de plusieurs milliers de guerres psychiques, sans oublier de courtes nouvelles qui ont le mérite de fixer la personnalité et l'origine des Alienoïds de façon bien plus efficace qu'un long exposé. Quant aux scénarios, plusieurs pages y sont consacrées, des intrigues complètes avec chronologie et descriptions des PNJ aux courtes idées ou inspirations, à la Instantanés de Casus Belli.
Le système de jeu ? aucun problème : Alienoïds est présenté sous la forme d'un univers Simulacres. Il en utilise donc le système, qui a le mérite de « tourner », et rajoute quelques règles supplémentaires qui manquaient dans la version de base, comme la localisation des dommages, la notion de puissance des armes, les combats contre plusieurs adversaires et les combats de masse. Pour les étourdis qui auraient manqué Simulacres lors de sa sortie, pas de panique, un encart détachable rappelle l'ensemble des règles.
Et pour les sceptiques, ajoutons que Alienoïds a reçu le Prix spécial du jury au concours des jeunes créateurs du 10e FSO de Toulon.
Un univers à découvrir, et pas seulement par les joueurs de Simulacres...

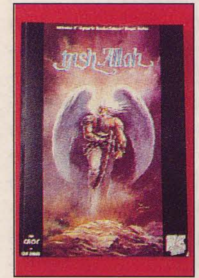
G.E. Ranne



Jeu de rôle français édité à compte d'auteur, par Solo, Raf, Pierre-Nicolas Lapointe et Harpelbe (50 pages format A4, n&b, disponible à partir d'octobre). Vendu par correspondance pour 40 F (port compris) auprès de Raphaël Bouchardeau, 5 rue Véronèse, 29200 Brest.

Pour In Nomine Satanis/ Magna Veritas, en V.F.

INSH'ALLAH



Allah est grand et Siroz est son prophète

Au fur et à mesure des suppléments de background, le monde d'INS/MV s'affirme et on en connaît de plus en plus, même si les tenants et les aboutissants ne sont pas toujours clairs. Si Berserker n'était pas vraiment indispensable (mais Croc adore les Vikings) car il pose plus de questions qu'il n'en résout (et les autres religions alors ! Il en existe tellement...), les autres extensions sont quasiment toutes précieuses. Les sorciers expliquent la tradition magique, les psis mettent un peu de sel, Il était une fois montre l'évolution des hiérarchies angéliques et démoniaques avec le temps...
Insh'Allah ne faillit pas à la tradition, et sous des couverts de mauvais jeux de mots et de private jokes, nous livre toutes les clés de la naissance de l'Islam qui, répétons-le, loue le même dieu que les juifs et les chrétiens. Une fois lu (moitié background, moitié scénario), le meneur de jeu se retrouve avec un monde digne des plus grands auteurs de SF (au moins de Michael Moorcock, qui s'essaya à la réécriture biblique avec *Voici l'Homme* !).
Malheureusement, que ce soit avec Intervention Divine, Berserker, Il était une fois ou Insh'Allah, je suis presque toujours déçu par les scénarios INS/MV (mon préféré reste Baron Samedi). Mais enfin, si vous êtes fan du jeu, vous vous retrouverez en terrain familier. Quant à moi, j'espère un jour lire un supplément Yom Kippour, qui bouclera le cycle des religions abrahamiques.

Pierre Rosenthal

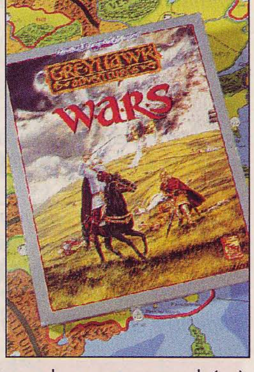
Supplément en français pour le jeu de rôle In Nomine Satanis/Magna Veritas, édité par Siroz. Prix : 126 F.

Diplo-wargo-rôlo-jeu en V.O.

WARS

Petite guerre mondiale entre deux donjons

Le monde de Greyhawk, qui sert de cadre à ce jeu, a été créé par Gary Gygax lui-même. Ceux qui se souviennent des premiers modules pour D&D vendus sous le manteau rue des Ecoles il y a quinze ans, savent de quoi je parle. Voilà que TSR nous le réédite dans une surprenante version diplomatico-wargamo-rôliste pour 2 à 6 joueurs. Chacun incarne un royaume où tout le monde est aligné pareil : chef, héros, armées et même le pays (frontière rouge = mauvais, verte = bon, autre = neutre). Durant un tour de jeu, on peut envoyer des héros parcourir le monde à la recherche d'alliés, d'objets magiques ou de mercenaires. Puis arrivent les événements aléatoires, comme des progrès dans le dressage des dragons qui permettent d'en engager un. Enfin, les armées font mouvement et combattent selon une procédure simplifiée. Le but du jeu est de faire triompher son camp : le bien ou le mal. Le matériel est magnifique : cartes gigantesques divisées en zones représentant les provinces du pays d'Oerth, larges pions portant des silhouettes noires (dommage que la couleur soit quasi absente), cartes à jouer pour les événements et trésors, livrets de règles et scénarios. Il y en a presque trop pour la taille de la boîte. Quant au jeu lui-même, je dirais qu'il souffre de son objet œcuménique : conflits trop simples pour satisfaire les wargameurs, monde trop concret pour motiver les rôlistes. Il n'y aurait que les diplomates pour y trouver leur compte, surtout en adaptant Wars au jeu par correspondance. Ceux d'entre vous qui se sentent appartenir simultanément à ces trois races de joueurs ou qui ont envie d'essayer de rassembler autour d'une même table plusieurs individus farouchement accrochés à leur mode de jeu, peuvent aussi en tirer profit.



Marc Brandsma

Wars est un jeu en américain édité par TSR.

Jeu de rôle en V.F.

MEGA III

Le mega-Mega !



Depuis la disparition de Jeux et Stratégie, Mega commençait à sombrer dans l'oubli par manque de suivi, malgré ses joueurs réguliers. Rappelons que Mega fut l'un des tout premiers jeux de rôle français, et la première tentative d'ouverture vers le grand public. Distribué dès 1983 en kiosque, comme hors-série de Jeux et Stratégie, il permit à de nombreuses personnes de découvrir le jeu de rôle.

Même si la vocation première de Mega III n'est pas l'initiation, comme Simulacres, il permettra à ceux qui découvrent le jeu de rôle par son intermédiaire de mieux réussir leurs premiers pas que s'ils l'avaient fait avec les deux premières versions. Mais Mega III s'adresse aussi à ceux qui ne jouent que depuis peu, tout comme aux plus chevronnés qui seront ravis d'obtenir de nouveaux compléments et de nouveaux scénarios.

Malgré tous les retards, notre attente n'aura pas été vaine. Ce nouveau Mega, fruit de dix années d'expérience, est enthousiasmant. La présentation est claire grâce aux couleurs et aux notes en marge. Les règles ont été allégées mais demeurent précises, et il est encore possible de les simplifier selon les goûts. Elles n'occupent plus qu'un tiers du volume, le reste étant consacré à l'historique, aux races extraterrestres, aux vaisseaux spatiaux, à la Guilde des Megas, aux scénarios... Les reproches adressés aux anciennes versions sont donc périmés [1].

Incarnant des agents de l'Assemblée galactique (originaires de la Terre), maîtrisant les pouvoirs des Megas qui sont le Transfert et le Transit, les joueurs sont amenés à accomplir des missions sur des planètes aux caractères bien différents : tous les éléments sont donc fournis pour évoluer dans n'importe quel type d'univers, antique ou médiéval, alternatif ou parallèle, règles de magie et pouvoirs psy compris. Mega III est donc plus qu'un jeu de science-fiction, c'est aussi un système universel, adaptable à d'autres jeux. Enfin, au milieu des 112 pages se trouve un bel écran en couleurs recto verso, le tout pour moins de 50 F, qui dit mieux ?

Olivier Guillo

Jeu de rôle édité en français par Casus Belli, vente en kiosque. Prix : 49 F.

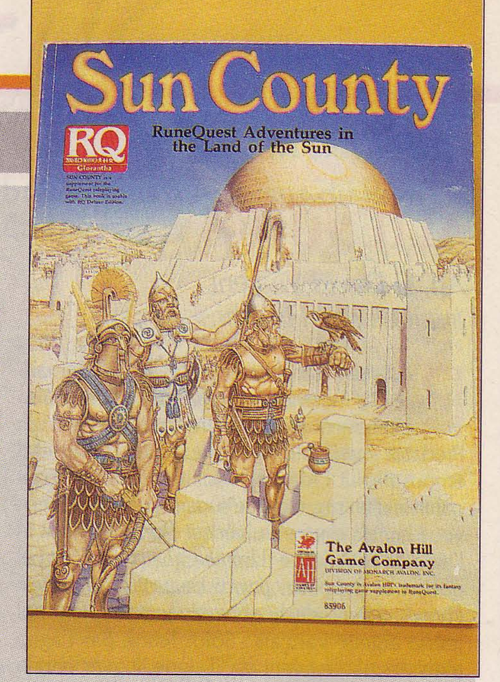
1) Les démons de l'informatique ayant frappé, différentes « versions » des règles se sont mélangées dans Mega III. Pour l'inévitable errata, consultez En direct de la rédaction.

Pour RuneQuest, en V.O.

SUN COUNTY

On the road again

Sous la plus gloranthienne des couvertures parues à ce jour se cache une pure merveille. Décrivant de manière exhaustive le comté du Dôme du Soleil des Plaines de Prax, Sun County est LA source de renseignements sur Yelmalio, les Temples du Dôme du Soleil et les adorateurs de la Lumière en général. Tout y est, depuis l'histoire du comté, jusqu'aux loisirs de ses habitants en passant par la vie quotidienne d'un Yelmalion et les défenses magiques du Temple. Les templiers sont eux aussi détaillés et se révèlent à la hauteur de leur réputation. Six scénarios aux intrigues indiscutablement gloranthiennes viennent clore ce livret agréablement illustré de dessins pour une fois en rapport avec l'univers, et à la maquette inhabituellement soignée, faisant de Sun County le meilleur supplément de RuneQuest paru pour la troisième édition. Il est d'une qualité telle qu'il nous ramène dix ans en arrière, au bon vieux temps de Pavis, Big Rubble et consorts. Ce renouveau est l'œuvre de la toute nouvelle équipe chargée par Chaosium et Avalon Hill de relancer RuneQuest. Composée de fanatiques éclairés responsables du fanzine Tales of the reaching moon, elle vient de montrer, avec ce premier ouvrage, que RuneQuest revient avec toute la grandeur qui fut sienne et dont il n'aurait jamais dû se départir. Les prochaines publications s'annoncent tout à fait prometteuses avec notamment River of Cradles qui reprendra les éléments de background de Pavis, Big Rubble et Borderlands. Excusez du peu !



Mathias Twardowski

Supplément de 130 pages, édité par Avalon Hill en américain.

Jeu de rôle en V.F.

ALTERNATIVE 2.1

Curieux... mais prometteur



Alternative 2.1 est un oiseau rare par les temps qui courent : un jeu de rôle français, premier-né d'une nouvelle maison d'édition. Quand on sait la somme de courage qu'il faut pour écrire un JdR et le publier, on ne peut que leur tirer son chapeau. D'autant que ce livret d'environ 90 pages, à la présentation plus qu'austère, constitue une bonne surprise...

Où sommes-nous ? C'est un peu compliqué à expliquer. Imaginez que l'on vous propose un jour, à un prix dérisoire, une console de « réalité virtuelle ». Grâce à elle, vous pouvez vivre des aventures de jeu de rôle « total », avec sons, décors et sensations, et les partager avec d'autres joueurs, situés à l'autre bout de la terre. Et Alternative 2.1 est en fait le mode d'emploi de la console, avec en plus le « disque-monde » (autrement dit le cadre) d'aventures contemporaines. Il y a donc deux « couches » de jeu : les aventures « conventionnelles » de votre personnage dans la console, et par la suite, l'élucidation du mystère de cette console si curieusement en avance sur son époque.

Comment tout cela fonctionne-t-il ? Grâce à un système simple, basé sur le célèbre duo caractéristiques/compétences. A priori, tout cela tourne bien. Le système de combat est particulièrement détaillé. Quant aux amateurs d'armes en tous genres, ils trouveront une liste de quatre pages (écrit petit) de machins qui font « pan » ou « tacatac ». Il n'y a pas de reproche majeur à faire, mon seul regret tenant à la présentation. Les auteurs ont voulu faire – volontairement – quelque chose qui ressemble à une documentation informatique. C'est parfaitement réussi : autrement dit, assez laid. Et puis, était-il utile de pousser le souci du détail jusqu'à refuser de numéroter les pages ? Ce n'est pas très grave : on se repère assez facilement grâce à un index bien fait. Mais c'est agaçant...

En bref : un jeu plein de qualités, qui ne vivra que s'il connaît un suivi important. C'est vrai pour beaucoup de JdR, mais c'est particulièrement flagrant ici.

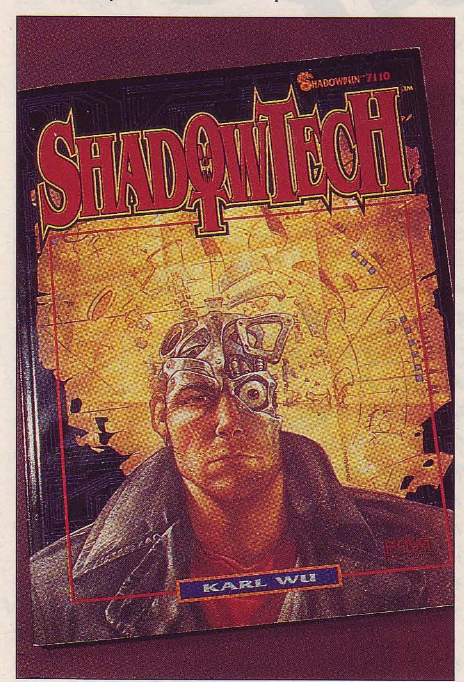
Tristan Lhomme

Alternative 2.1 est un jeu de rôle édité par Presses Alternatives, 125 avenue Jean Giono, 83130 La Garde. Prix indicatif : 159 F.

Pour Shadowrun, en V.O.

SHADOWTECH

Génétiquialement supérieur !



Je n'aurais pas assez de superlatifs pour décrire ce supplément « technologique » pour Shadowrun. Sans doute trois ans de conception d'un jeu basé sur la génétique (Athanor – pub subliminale) ont laissé des traces qui me permettent de juger de l'exceptionnelle qualité du travail de Karl Wu (c'est simple, même son nom me plaît). Bref, il s'agit d'un recueil de technologie divisé en cinq grandes sections, chacune d'elles se présentant en deux parties : l'une générale pour comprendre les concepts et les mécanismes de la science évoquée (très didactique et intéressante à lire), l'autre étant un catalogue des produits les plus divers. Les sections sont :

— Bionetics : les greffes ou cultures de matériel biologique chargées d'assister ou d'augmenter les capacités humaines. L'équivalent vivant de l'équipement cybernétique.

— Cybertechnology : le chapitre le plus classique, que ce soit par les organes de remplacement ou les greffes cybernétiques.

— Genetics : génie génétique, modifications des défenses immunitaires.

— Chemistry : drogues, tranquillisants, poisons.

— Law : indispensable à ceux qui veulent savoir quels produits sont en vente libre, classés secret défense ; comment, où et en combien de temps on peut se les procurer (listes valables pour l'équipement décrit dans les précédents suppléments).

Mon jeu cyberpunk parfait est pour l'instant, en kit : Shadowtech (Fasa, pour la techno), When Gravity Fails (Talsorian, pour l'ambiance), Cyber Age (Descartes, pour les références et les médias – pub) et n'importe quel système de jeu qui tourne bien.

Pierre Rosenthal

Supplément en américain pour le jeu de rôle Shadowrun, édité par Fasa.

Pour Torg, en V.F.

AYSLE LE GRIMOIRE DE PIXAUD

Dragons, Vikings, uzis et boules de feu…



Voici donc enfin le quatrième supplément pour Torg, suivi d'un complément qui, s'il n'est pas indispensable, n'est pas moins fort utile. Commençons donc par le Guide. Suivant une présentation qui commence à être rodée, le lecteur découvre successivement : le portrait du Seigneur, de son monde d'origine, de la zone envahie, des lois et des axiomes qui s'appliquent à cet univers, puis une partie plus technique : la théorie de la magie et les règles de création de sorts, les miracles, les créatures… Quelques commentaires en vrac : le contexte de guerre civile entre envahisseurs, avec en plus le « choc culturel » né de la rencontre magie/technologie, est particulièrement explosif… et fascinant. Le monde d'Aysle est bien décrit, avec bien plus de détails que les trois précédents (qui, il est vrai, en avaient moins besoin). La magie est présentée de manière originale, vivante… mais elle reste assez complexe. La création de ses propres sortilèges reste un exercice à réserver aux sorciers puissants. Ce qui n'est pas grave, puisque le Grimoire de Pixaud regroupe quelques 150 sorts prêts à servir (auxquels viennent s'ajouter ceux des règles et du Guide d'Aysle ; les magiciens ont de quoi faire), plus des précisions de règles. Aysle est un monde où chacun a accès à la magie. Ce qui nous vaut, au milieu de sorts parfaitement classiques, de petites choses adorablement inutiles, comme Tonte des moutons.

Deux bons suppléments qui méritent un coup d'œil même si vous ne jouez pas à Torg.

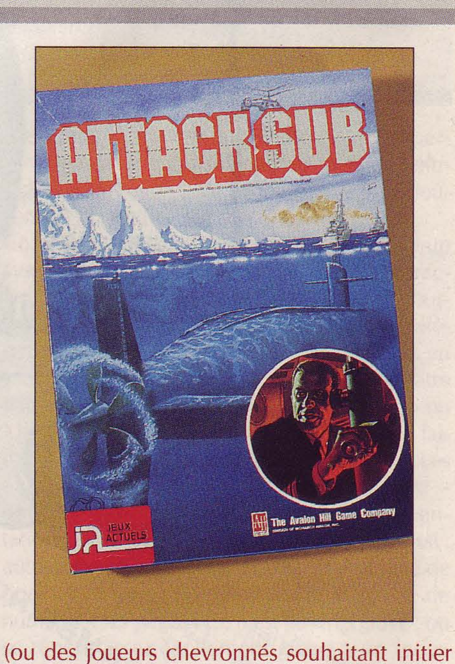
Tristan Lhomme

Suppléments en français pour Torg, édités par Jeux Descartes. Prix indicatifs : Aysle (148 p.) 169 F, Grimoire de Pixaud (95 p.) 119 F.

Wargame en V.O.

ATTACK SUB

Bataille navale à la carte

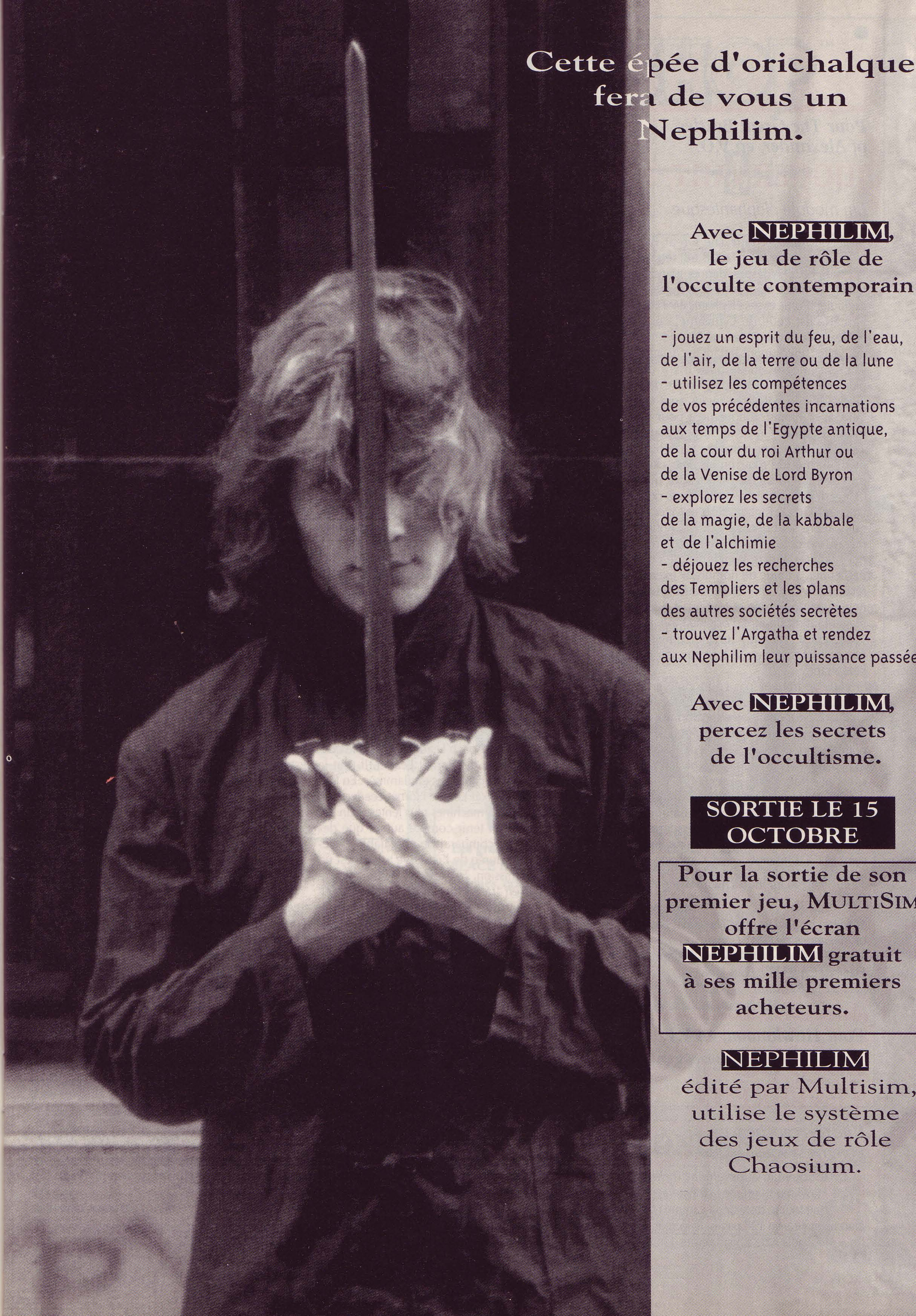


Après Hornet Leader (GMT Games) et surtout Modern Naval Battles (3W) – tous deux déjà d'importants succès –, Avalon Hill lance son propre « jeu de cartes » : Attack Sub. Tout comme son concurrent direct de chez 3W, Attack Sub aborde la guerre navale contemporaine mais, notable différence, se limite au seul aspect lutte anti-sous-marine, d'ailleurs sans doute l'un des plus intéressants du combat naval. Le créateur du jeu n'est autre que Courtney Allen, qui avait déjà conçu Up Front. C'est précisément sur ce dernier système qu'Attack Sub est basé. Pour ceux qui ne connaissent pas les wargames « à jeu de cartes », précisons qu'il ne s'agit pas là de jouer sur une carte à hexagones représentant un terrain et sur laquelle évoluent des pions. Ici on joue avec des cartes à jouer, sans que le terrain soit représenté en aucune façon : il est tout simplement entièrement abstrait ! Chaque joueur dispose de fiches d'unités indiquant les caractéristiques des bâtiments. Chaque action (attaquer, lancer un hélicoptère, feinter, brouiller, etc.) est représentée par une carte. Caricaturons à l'extrême en disant qu'à Attack Sub, au lieu de jouer un valet de trèfle, on jouera une carte « tentative de détection sonar » ou « équipage aux postes de combat ». De même, les jets de dés sont absents.

On a donc un jeu très simple, agréable et sans prétention, mais plein de suspense et de rebondissements (la guerre sous-marine est un jeu du chat et de la souris particulièrement angoissant mais passionnant), idéal pour les débutants (ou des joueurs chevronnés souhaitant initier leurs amis aux joies du wargame), mais également pour des vieux grognards souhaitant passer un agréable moment sans « se prendre la tête » avec une simulation complexe. Comme les parties sont rapides, on peut aussi bien en faire une ou deux sur un coin de table de café qu'en enchaîner un grand nombre tout au long d'une soirée sur des scénarios variés. Personnellement, de telles possibilités m'enchantent, car j'ai de moins en moins le temps de me consacrer à des monster games et j'apprécie de pouvoir faire une petite partie lors de l'apéritif !

Laurent Henninger

Attack Sub est un wargame en anglais édité par Avalon Hill.



Cette épée d'orichalque fera de vous un Nephilim.
Avec NEPHILIM, le jeu de rôle de l'occulte contemporain:
- jouez un esprit du feu, de l'eau, de l'air, de la terre ou de la lune
- utilisez les compétences de vos précédentes incarnations aux temps de l'Egypte antique, de la cour du roi Arthur ou de la Venise de Lord Byron
- explorez les secrets de la magie, de la kabbale et de l'alchimie
- déjouez les recherches des Templiers et les plans des autres sociétés secrètes
- trouvez l'Argatha et rendez aux Nephilim leur puissance passée
Avec NEPHILIM, percez les secrets de l'occultisme.
SORTIE LE 15 OCTOBRE
Pour la sortie de son premier jeu, MULTISIM offre l'écran NEPHILIM gratuit à ses mille premiers acheteurs.
NEPHILIM édité par Multisim, utilise le système des jeux de rôle Chaosium.

Pour The Great Battles of Alexander, en V.O.

JUGGERNAUT

Un module éléphantesque

Ce scénario pour The Great Battles of Alexander (voir TA CB 68) retrace la bataille d'Hydaspes, dernier grand fait d'arme de l'anabase macédonienne, livrée contre le roi indien Porus et ses éléphants en 326 av. J.-C. La carte est celle de Gaugamela et l'armée d'Alexandre comporte une bonne moitié de nouvelles unités représentant les Asiatiques qui y furent intégrés sur le tard. Il y a quelques pions « en trop » par rapport à l'ordre de bataille; laissez-les de côté. Les règles sont celles de GBA avec l'ajout, uniquement pour les chefs indiens, d'une capacité de commandement « stratégique » leur permettant de donner un même ordre (de mouvement, par exemple) à un ensemble d'unités homogènes plutôt que de distribuer des ordres individuels comme de vulgaires Grecs. Richard Berg et Mark Herman, qui s'intéressent décidément à l'Antiquité, en ont aussi profité pour préciser ou corriger quelques points délicats, concernant le combat en particulier, à l'aide de nombreux exemples. Le résultat de ces améliorations est une simulation assez équilibrée et tout à fait dépaysante. Juggernaut est un mot d'origine hindi signifiant « seigneur du monde », une force massive qui, inexorablement, écrase tout sur son passage : l'éléphant.

Si vous ne trouvez pas ce module en France, commandez-le directement auprès de GMT Games[1] pour 10$, et c'est donné (scénario, règles et pions additionnels). Profitez-en aussi pour demander Inside GMT, leur très intéressant magazine maison, qui a déjà publié des précisions et errata pour GBA. Enfin, les rumeurs d'outre-Atlantique font état de la sortie de SPQR, le pendant romain de GBA. Voilà qui va nous permettre de vérifier ce qui ce serait passé si Alexandre s'était tourné, ainsi qu'il en avait, semble-t-il, l'intention, vers Carthage et l'Italie après en avoir fini avec Porus.

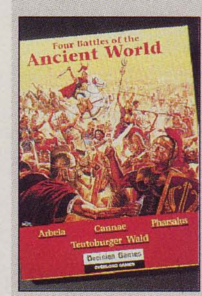
Marc Brandsma

Scénario en anglais pour The Great Battles of Alexander, de GMT Games.
1) GMT Games, 310 W. Lacey Boulevard, Hanford CA 93230, États-Unis (tél : (209)583-1236).

Wargame en V.O.

FOUR BATTLES OF THE ANCIENT WORLD

Simple, pas cher et de bon goût



Si vous cherchez un jeu pour initier le grand-père ou la petite cousine aux joies du wargame, c'est 4BAW (Arbeles 331 av. J.-C., Cannae 216 av. J.-C., Pharsalus 48 av. J.-C., Teutoburger Wald 9 ap. J.-C.) qu'il vous faut. Les règles génériques tiennent en 4 pages, plus 1 de scénarios. Il y a 100 pions par jeu et les cartes sont au format des encarts CB. Rien d'étonnant puisque Decision Games est aussi l'éditeur de Strategy & Tactics (ainsi que de Moves et de Fire & Movement). Le matériel est de qualité, les pions étant illustrés de silhouettes tirées de la série Men at Arms de chez Osprey (qui va finir par se fâcher d'être ainsi copié). Le système de base est simple et clair : mouvements, tirs, combats, ralliements. Il peut être complété par des règles avancées (charges, désorganisation des armées, orientation des pions) qui augmentent le réalisme. A noter qu'un effort particulier a été fait dans la rédaction des règles pour bien expliciter les points cruciaux, quitte à se répéter. Toutes ces batailles ne sont pas équilibrées, surtout en jouant l'option « historique ». A cet égard, Cannae et Teutoburger sont des modèles de comment faire pour que la règle force le résultat réel. Mais chaque scénario possède une option « alternative » qui permet de redresser la situation en laissant les joueurs libres de leur stratégie. Au final, voilà quatre jeux agréables qui satisferont aussi bien les débutants à la recherche de simulations historiques authentiques, que les « vieux blasés » qui veulent se faire un aller retour vite fait dans la soirée.

A noter que deux autres boîtes de quatre jeux sont prévues sur les premières batailles napoléoniennes (Italie, Egypte, mama mia !) et sur la guerre d'Indépendance américaine.

Marc Brandsma

4BAW est un jeu en américain de Decision Games/Overlord Games.

Wargame en V.O.

THUNDERBOLT-APACHE LEADER

L'apologie du Close Air Support

Thunderbolt-Apach Leader (TAL) est le cousin rustique de Hornet Leader. Il sent la boue et les carcasses en flammes. En fait, il est au Paris-Dakar ce que Hornet Leader est à la formule 1 : des machines plus lentes et un terrain dont il faut tenir compte autant que des adversaires. La comparaison est valable également pour la durée de l'épreuve : si HL est un jeu orienté mission, TAL se pratique lui en campagnes (2 en Irak, 2 au Proche-Orient, 2 en Europe, 1 en Corse) de durées variables. D'où adieu à la possibilité de jouer en une demi-heure sur un coin de table.

C'est l'un des jeux en solitaire les plus intéressants que je connaisse, avec le système Ambush, dont il partage la philosophie. Ses règles sont attrayantes, pleines de suspense et faciles à mettre en œuvre. La présentation est de bonne qualité et ajoute encore au sentiment très positif que dégage ce jeu.

Rencontrera-t-il pour autant le succès ? Difficile à dire. Le jeu en solitaire est par définition rigide : les limitations de l'adversaire préarrangé par les concepteurs doivent être compensées par un suspense accru, capable de maintenir le stress chez le joueur. Or, la proportion de la phase administrative entre les missions est importante dans une campagne, et fait retomber la tension. L'approche mission simple de Hornet Leader était, je pense, plus adaptée, surtout pour les débutants. En outre, le nombre de simulateurs utilisant le vol et les attaques en formation (Gunship 2000 et Falcon 3 pour ne citer que les meilleurs) crée une forte concurrence. En résumé : indispensable aux « solitaires » qui ont du temps et/ou qui ne pratiquent pas l'ordinateur.

Claude Esmein

Wargame en solitaire de GMT Games.

Pour Hawkmoon, en V.F.

L'EMPIRE TÉNÉBREUX

L'île des cauchemars comme si vous y étiez

Ce nouveau supplément français pour Hawkmoon mérite la même appréciation que tout le reste de la gamme : c'est de la grande qualité. En 128 pages, le lecteur découvre les « méchants » de l'histoire, les Granbretons, avec entre autres, leur repaire, l'île maudite de Granbretanne (à mon sens la partie la plus intéressante, avec la description de nouvelles peuplades originales), un survol fort bien fait de la culture granbretonne, de nouveaux Ordres, une étude de la stratégie de conquête, une autre sur la science et son évolution (sans doute l'autre point fort de ce livret, qui décrit l'état des recherches des savants-sorciers de l'ordre du Serpent dans tous les domaines). Pour finir, Londra est présentée avec un grand luxe de détails. Bref, il y a de quoi jouer pendant des mois.

Deux scénarios sont également fournis. Ils ont pour seul mérite d'être courts. Ils sont mal écrits, linéaires, sans relief... et surtout, exploitent les données du supplément La France et pratiquement pas l'arrière-plan granbreton, pourtant décrit avec brio quelques pages plus loin...

C'est donc un excellent supplément, desservi par des scénarios médiocres. Mais le reste (soit 90 % du livret) mérite largement le détour, pour peu que vous vouliez plonger vos joueurs dans un enfer particulièrement abominable.

Tristan Lhomme

Supplément français pour le jeu Hawkmoon, édité par Oriflam. Prix : 138 F.

GAMES WORKSHOP™



STRATEJEUX
13 rue Poirier de Narçay
75014 PARIS (Metro Porte d'Orléans)
Du Lundi au Samedi de 10h30 à 19h
Téléphone : (16 1) 45 45 45 87



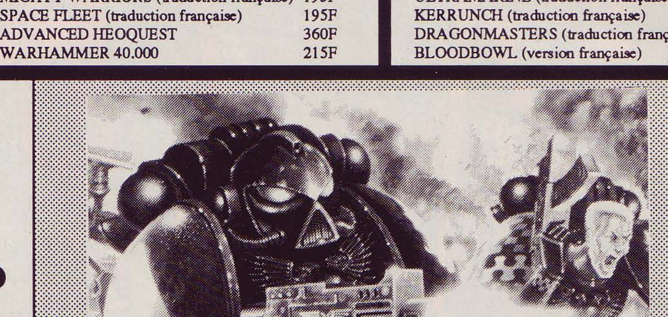
VENEZ JOUER AU MAGASIN GAMES WORKSHOP

LE MERCREDI ET LE SAMEDI, VENEZ PARTICIPER AUX TOURNOIS OU ASSISTER AUX DEMONSTRATIONS DE PEINTURE ...

... ET A PARTIR DU 1ER SEPTEMBRE NOUS SERONS OUVERTS 6 JOURS PAR SEMAINE, DU LUNDI AU SAMEDI !!!

SPACE MARINE (traduction française)	360F
ARMIES OF THE IMPERIUM	195F
RENEGADES	195F
MIGHTY WARRIORS (traduction française)	195F
SPACE FLEET (traduction française)	195F
ADVANCED HEOQUEST	360F
WARHAMMER 40.000	215F

SPACE HULK (traduction française)	320F
DEATHWING (traduction française)	215F
GENESTEALER (traduction française)	215F
ULTRAMARINE (traduction française)	195F
KERRUNCH (traduction française)	195F
DRAGONMASTERS (traduction française)	290F
BLOODBOWL (version française)	370F





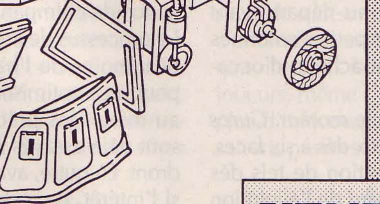
BATTLE FOR ARMAGEDDON

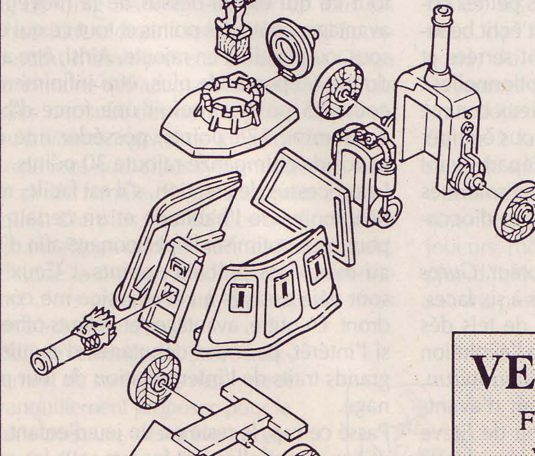
Un wargame simple et passionnant dans l'univers de Warhammer 40.000.
Lorsque les clans orks s'allient pour s'emparer d'une planète impériale, Space Marines, titans, armées de la garde et divisions blindées doivent faire appel à tout leur héroïsme pour résister la furie guerrière des envahisseurs.
En anglais (traduction intégrale des règles) Prix : 215F

LE TANK A VAPEUR IMPERIAL

La dernière invention de l'Ecole des Ingénieurs Impériaux : avec son blindage, la puissance de son canon et son moteur à vapeur, c'est le plus moderne des engins de guerre du Vieux Monde.
Prix : 220 F







SPACE MARINE

Les grandes batailles du futur à l'échelle épique.
SPACE MARINE contient 540 figurines plastiques à l'échelle 6mm : marines, orks, eldars et certains de leurs véhicules dont un terrible titan impérial.
En anglais (traduction des règles) Prix : 360 F

ARMIES OF THE IMPERIUM
Règles et cartes d'armées pour les Marines et la garde impériale
En anglais Prix : 195 F

RENEGADES
Indispensable pour les armées eldars et les hordes du Chaos.
En anglais Prix : 195 F

WARLORDS
Orks et Squats : les règles et les cartes d'armées consacrées à ces deux puissances.
En anglais Prix : 195 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE

FRAIS D'ENVOI : 35 F France métropolitaine - 90F Autres
Vos commandes postées dès réception - Tarif sur demande
indiquez le titre de ce journal avec votre commande



GURPS



Qu'est-ce que Robert Howard,
André Norton,
Alan Dean Foster,
David Brin,
Philip José Farmer,
la Révolution française,
le Japon des shoguns,
les serials des années trente,
le voyage temporel,
ont en commun ?
Ne cherchez pas
plus loin
que le titre de cet article :
Gurps !

Quid Gurps ?

Mais au fait, que se cache-t-il derrière ces cinq lettres ? Un cri de guerre ? Une onomatopée ? C'est en fait tout un programme qu'elles traduisent. *GURPS* : Generic Universal Role Playing System, soit en bon français : système de jeu de rôle générique et universel. En décodé : ce jeu propose un ensemble de règles les plus claires et les plus simples possibles permettant de jouer dans n'importe quel univers, aussi bien du médiéval-fantastique que du space opera, en passant par les inévitables super-héros.
C'est au moment où le jeu affiche sa troisième édition américaine et qu'on ne compte plus les suppléments que Corrège, une toute nouvelle maison d'édition française, se lance dans sa traduction, misant tout sur lui. Le choix est bon, même s'il ne restait pas grand-chose d'autre d'intéressant à traduire. En effet, apparu en 1985 sous la forme d'un livret de règles de combat, *Man to man*, Gurps n'a cessé de se développer d'une édition à l'autre. Après des débuts laborieux, ce jeu s'est finalement imposé comme une des toute premières gammes américaines de jeu de rôle, tant en importance qu'en qualité.
Il y a deux raisons principales à cette réussite : les règles elles-mêmes et la politique d'édition.

Sous le capot

Tout d'abord, une remarque importante sur la présentation des règles, la version française suivant scrupuleusement celle de l'américaine. Chaque page est divisée en deux colonnes : une large et une étroite rejetée sur le bord extérieur. Attention, ne négligez pas les petites colonnes sous prétexte que le texte est écrit beaucoup plus petit, que les lignes sont serrées et qu'elles contiennent des règles optionnelles ! Sinon vous vous arracherez les cheveux comme moi en essayant, entre autres, de vous équiper avec le peu d'argent alloué au départ avant d'apprendre, dans une de ces petites colonnes justement, que l'on peut tout acheter d'occasion ! A moitié prix...
Ceci dit, voyons de plus près le moteur. *Gurps* carbure aux bonus-malus et aux dés à six faces, trois pour être exact. L'utilisation de tels dés peut paraître moderne au regard de l'évolution actuelle des règles (*Star Wars*, *Shadowrun*, *Magna Veritas*) mais il s'agit en fait d'avant-garde car elle date du premier jeu de Steve Jackson, *Fantasy Trip*, paru en 1981 chez Metagaming.
Autre élément moderne des règles, peut-être même en a-t-il été le précurseur : la création de personnage entièrement effectuée par points de génération. Cela élimine totalement le côté hasard, le joueur a donc toute latitude pour créer son personnage comme il l'entend (caractéristiques, compétences, apparence, richesse, avantages et défauts), avec néanmoins un nombre de points limité. La philosophie de base est que tout ce qui est au-dessus de la moyenne, ou avantage, coûte des points et tout ce qui en dessous, ou pénalise, en rajoute. Ainsi, être aveugle donne 60 points de plus, être infiniment beau coûte 25 points, vouloir une force d'hercule consomme 175 points, posséder une intelligence de chimpanzé rajoute 30 points...
Le processus de création, s'il est facile, requiert néanmoins de l'habitude et un certain temps pour bien optimiser le personnage afin d'utiliser au mieux les précieux points... Ceux qui se sont déjà essayés à cet exercice me comprendront. En outre, avantages et défauts offrent aussi l'intérêt, pour des débutants, d'esquisser les grands traits de l'interprétation de leur personnage.
Passé ce cap, le reste est un jeu d'enfant. *Gurps* utilise essentiellement les jets sous les caractéristiques ou compétences ajustées de bonus-malus selon les circonstances. Il suffit de faire moins sur 3d6 pour réussir. Le reste des règles

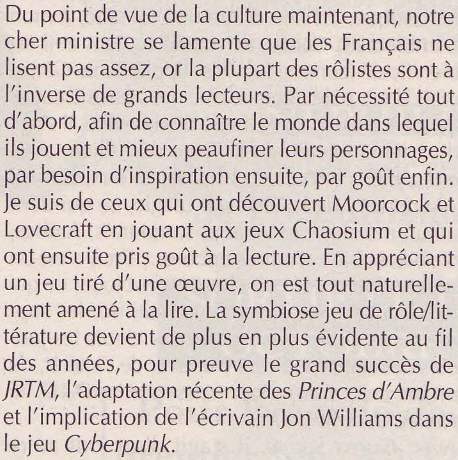
n'est que variations sur ce thème, cette simplicité rend *Gurps* facilement maîtrisable et parfaitement adapté à l'initiation.
Un mot des combats pour souligner deux points. Un personnage peut esquiver autant de fois qu'il a d'adversaires, ce qui permet des combats épiques, impossibles à imaginer dans bon nombre de jeux. Certes, ce n'est pas très réaliste mais cela permet une dimension cinématographique bien agréable... Enfin, il est dommage que le système dit « étendu », par souci de réalisme, oblige à jouer sur un plateau d'hexagones (style wargame) afin de gérer déplacements, virages et autres figures ; ce qui se justifie dans le cas de véhicules mais casse un peu l'ambiance quand il s'agit de personnages.
Le seul vrai problème est que *Gurps*, le pavé de 254 pages sorti en français, ne contient que des règles, et est donc inutilisable sans un ou plusieurs suppléments. Certes cela fera grincer des dents et pleurer les porte-monnaies, mais le jeu en vaut vraiment la chandelle, car ce livret de règles permet d'accéder à des douzaines d'univers, d'aventures et d'aides de jeu (voir l'inventaire dans CB 50 & 69), dont on peut difficilement tenir la liste à jour tant ils sortent vite, et qui sont propres à ravir les joueurs les plus blasés.

Un créneau porteur

L'idée de base de *Gurps* est de créer, une fois pour toutes, des règles universelles afin de n'avoir plus qu'à décliner les univers de jeu, comme d'autres produisent des aventures. Dans ce créneau, le même qu'occupe *Simulacres* en France, *Gurps* est unique aux USA. Cet état de fait lui permet de récupérer tous les univers inexplorés pour cause de bizarrerie ou de faible public potentiel, ce qui offre des curiosités comme l'âge des cavernes, la Chine médiévale, la Rome impériale, Illuminati ou encore les films d'arts martiaux chinois.
Dans un autre registre, *Gurps* exploite le filon de l'adaptation des œuvres littéraires de science-fiction et d'heroic fantasy comme *Conan*, *Wild Cards*, *Riverworld*, *Witchworld*, *Humanx* ou *Uplift*, la plupart de ces livres étant totalement inconnus en France.
Et ça marche ! Une bonne partie du succès grandissant de *Gurps* vient de cette diversification. Son seul concurrent potentiel, le *Basic Role Playing* de Greg Stafford, le cœur de tous les jeux Chaosium, a depuis longtemps jeté l'éponge. Pourtant il était présent bien avant *Gurps* dans le domaine des adaptations littéraires ! Mais ses règles ont subi des dérives, de *L'appel de Cthulhu* à *Stormbringer* et de *Ringworld* à *Hawkmoon*, qui font que, si les systèmes de ces jeux ont un air de famille, ils ne sont pourtant pas identiques. De plus, les échecs de Chaosium concernant *Ringworld*, et surtout *Superworld*, ont échaudé la maison d'édition californienne qui s'est alors recentrée sur des valeurs sûres comme *L'appel de Cthulhu*.
Resté définitivement seul, Steve Jackson Games, de son Texas natal, peut ainsi tranquillement proposer, pour le prix d'une aventure, des univers complets et fouillés (généralement des livrets de 128 pages).
Les joueurs de *Gurps* passent ainsi d'un monde à l'autre comme d'autres

> Je suis satisfait que *Gurps* soit le plus réaliste, le plus flexible et surtout le plus « universel » des systèmes jamais élaborés.
>
> Steve Jackson

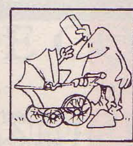
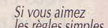
alignent les modules. C'est le dépaysement assuré à chaque fois... Le revers de la médaille, car il y en a un, est que beaucoup d'univers de jeu n'ont aucun suivi en terme d'aventures. Le scénario d'introduction joué, le pauvre meneur de jeu se retrouve bien seul devant la fringale de ses joueurs ! Et s'il peut s'inspirer de romans quand il s'agit d'adaptations littéraires, il doit en revanche se creuser la tête pour les autres mondes.
Mais *Gurps* n'est pas fait pour s'appesantir sur tel ou tel univers, il sert au contraire à butiner de-ci de-là, c'est en fait une fantastique « machine à découvrir et à apprendre ». En d'autres termes, osons donc les grands mots : *Gurps* est un formidable moyen pédagogique et culturel... (Je vous avais prévenu !)

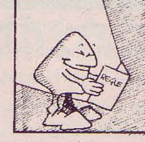


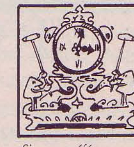
Histoire et littérature

J'ai souvent été impressionné par la quantité d'informations que les joueurs et les meneurs de jeu emmagasinent, presque sans effort, notamment pour des mondes totalement imaginaires comme Glorantha ou la Terre du Milieu qui ont leurs passionnés et leurs véritables encyclopédies vivantes. Il est sûr que l'on apprend mieux en s'amusant. Alors pourquoi ne pas, par le biais du jeu de rôle, apprendre l'Histoire, la vraie. Ce qui parait rebutant quand on est assis sur un banc de classe peut devenir passionnant autour d'une table de jeu ! Même si on ne connaît pas par cœur les dates des batailles de Crécy et d'Azincourt, pas plus que celle de la prise d'Orléans, la France de la guerre de Cent Ans n'en est pas moins un univers de jeu des plus acceptables avec ses intrigues, ses batailles, ses héros. Et que dire de la Rome antique, de l'âge des cavernes, du Japon des shoguns, du Far West, de la Chine des Sept Royaumes combattants, tous suppléments existants déjà dans la gamme *Gurps*.
Certes à la question d'un professeur « qui a succédé à César comme empereur ? », on risque d'entendre « moi, monsieur ! ». Mais l'important n'est pas là. Ce qui compte, c'est que ces joueurs, même s'ils refont l'Histoire, assimilent plus d'informations, et plus vite, sur les civilisations passées.

A qui s'adresse ce jeu ?



Si vous aimez les règles simples.


Si vous voulez des règles claires.


Si vous préférez les systèmes éprouvés.


Si vous cherchez des univers insolites

Du point de vue de la culture maintenant, notre cher ministre se lamente que les Français ne lisent pas assez, or la plupart des rôlistes sont à l'inverse de grands lecteurs. Par nécessité tout d'abord, afin de connaître le monde dans lequel ils jouent et mieux peaufiner leurs personnages, par besoin d'inspiration ensuite, par goût enfin. Je suis de ceux qui ont découvert Moorcock et Lovecraft en jouant aux jeux Chaosium et qui ont ensuite pris goût à la lecture. En appréciant un jeu tiré d'une œuvre, on est tout naturellement amené à la lire. La symbiose jeu de rôle/littérature devient de plus en plus évidente au fil des années, pour preuve le grand succès de *JRTM*, l'adaptation récente des *Princes d'Ambre* et l'implication de l'écrivain Jon Williams dans le jeu *Cyberpunk*.
Gurps s'inscrit en plein dans cette démarche, car il propose à lui tout seul une dizaine d'adaptations dont les plus célèbres dans nos contrées sont *Riverworld* (*Le monde du Fleuve*) de Philip José Farmer et, bien sûr, *Conan* de Robert E. Howard.

Conan

Parlons donc de *Conan* justement. C'est le premier des suppléments *Gurps* à paraître en français, ce qui est, de la part de Corrège, un bon choix à plus d'un titre.
Tout d'abord parce qu'il représente le supplément *Gurps* type : un univers entier magistralement disséqué en 128 pages (167 dans la version française) avec son histoire, ses dieux, son bestiaire, ses pays décrits un à un, ses références bibliographiques, sa magie, ses per- ▷




sonnages principaux ; sans oublier des conseils pour monter une campagne et des règles de combat de masse. Curtis M. Scott, l'auteur, a fait un travail formidable de recherche et de synthèse de l'œuvre de Howard. Un seul regret : que ni l'édition américaine ni l'édition française ne proposent de scénario d'introduction*.
Conan est aussi un bon choix parce que cet univers est très populaire en France, beaucoup plus qu'aux États-Unis (eh oui ! nul n'est prophète en son pays !), et que le thème n'avait jusqu'alors pas été traité comme il le méritait. En effet, *Gurps*, déjà lui, avait édité par le passé des soloquêtes *Conan* restées confidentielles en France, et TSR avait lancé un jeu de rôle que sa médiocrité fit rapidement disparaître des rayons. Depuis, rien. Rien jusqu'à la sortie de ce supplément en 1989.
L'édition française, si on en croit les Radio-boutiques, était très attendue. Conscient du potentiel, Corrège compte bien ne pas s'arrêter là avec *Conan*. Un recueil de scénarios et de règles additionnelles, entièrement made in France, est d'ailleurs prévu pour la fin de l'année.

Les grands classiques

Si la gamme *Gurps* est principalement constituée d'univers originaux, elle propose aussi des grands classiques. Parmi eux *Gurps Fantasy* et *Gurps Space*, dont la traduction est prévue dans les prochains mois.
Gurps Fantasy, l'inévitable monde médiéval-fantastique, est loin d'être une réussite, à mon humble avis. Certes, le monde se tient et il est bien ficelé (comme tous les suppléments *Gurps*) mais il fait pâle figure à côté des autres à cause de son consternant manque d'originalité. Il s'agit du ixième rejeton de la Terre du Milieu, avec elfes, nains et orcs. Les humains, eux, ont été « importés » de la Terre par magie, ce qui donne un mélange de Vikings, samouraïs, Arabes, croisés et bien d'autres encore... Bref, c'est un univers fourre-tout où chacun peut jouer ce qui lui fait plaisir, et incidemment utiliser les suppléments *Gurps* correspondants. Seuls les joueurs débutants pourront y trouver de l'intérêt, du moins ceux qui ne connaissent ni *AD&D*, ni *RuneQuest*, ni *JRTM*.
Avec *Gurps Space*, il s'agit d'un tout autre registre. Ce supplément est conçu comme un meccano. On y explique comment construire un vaisseau, une planète, une campagne. On y dissèque les différents types de gouvernements, explore les hauts niveaux de technologie (jusqu'à NT14), collectionne les gadgets, définit les règles du combat spatial. Tous les grands thèmes du space opera, certains diront les poncifs, sont présents ; mais, au contraire de *Gurps Fantasy*, il n'y a ici aucun monde cohérent, simplement un intéressant travail de synthèse. De plus, tous les suppléments de science-fiction comme *Humanx*, *Uplift*, *Terradyne*, s'appuient plus ou moins sur *Gurps Space*, ce qui en fait un élément incontournable de la gamme.

Roleplayer

Toute grande gamme se doit d'avoir son support consacré afin de l'entretenir et de nourrir l'appétit toujours grandissant des joueurs en matière de règles additionnelles, d'aides de jeu et d'aventures. *Gurps* n'échappe pas à la règle. Le pendant du *Tatou* d'Oriflam ou du *Supplément* de Descartes s'appelle *Roleplayer*, soit *Rôliste* en bon français. Imprimé sur le même papier que les suppléments, présenté de la même façon, Roleplayer se veut un forum où créateurs de la gamme et simples joueurs peuvent s'exprimer. Corrège a les mêmes ambitions pour la version française, qui devrait être un mélange d'articles américains traduits et de création française, principalement axé sur les suppléments traduits. Elle va même plus loin en proposant gratuitement un abonnement à vie à tous ceux qui renverront le bulletin en forme de questionnaire situé dans le livret de 16 pages accompagnant le jeu. Une démarche sympathique au premier abord, qui va permettre à Corrège de tester le marché. La vérité est plus cartésienne, car aux dires de l'éditeur lui-même, *Roleplayer* risque de ne jamais voir le jour si les demandes sont peu nombreuses, mais pourrait devenir payant à terme si elles l'étaient trop...

Gurps en anglais

Comme le disait Croc dans CB 69, se fier au planning de parution des suppléments *Gurps* tient de la gageure. Le plus sûr est de consulter régulièrement sa boutique préférée ou de lire la rubrique Météo ludique de Casus. A noter que le nombre d'exemplaires tirés variant d'un supplément à l'autre, les titres disparaissent plus ou moins rapidement du catalogue de Steve Jackson Games. Il est donc prudent d'acheter dès sa parution le supplément qui vous intéresse.

Gurps France

Où pouvait se nicher le repaire de Corrège, peintre italien de la Renaissance, sinon dans une rue portant le nom d'un autre peintre italien du XVIe siècle : Véronèse ? Et pouvait-on attendre autre chose d'une maison d'édition travaillant avec le créateur d'Illuminati que de se « cacher » derrière une autre firme ? En effet, pour la petite histoire, les bureaux de Corrège se situent dans le prolongement de ceux d'une autre société, la Coffab, et on ne peut accéder aux premiers qu'en traversant les seconds, un peu comme pour atteindre le quartier général de Max la Menace...
Là œuvre toute l'équipe de Corrège, en tout quatre personnes : un technico-commercial, un dessinateur, un joueur impénitent et la plus charmante des traductrices. Tout le travail repose sur ces huit épaules, cela semble peu, mais comparé à l'équipe de la plupart des éditeurs de jeu français c'est énorme, de même qu'est notable le professionnalisme de chacun. Corrège évite d'emblée l'écueil qui a balayé tant d'illusions : l'amateurisme.
La création de cette entreprise, racontée par Nicolas Benoist, le « joueur impénitent », vaut son pesant de cacahouètes, je vous la livre telle qu'elle sortie du fax, afin de dresser le portrait de ceux qui vont nourrir vos nuits blanches :
« Tout a commencé un soir de décembre, alors que le vent se déchaînait sur nos pauvres immeubles réhabilités, et que la froidure faisait perler des gouttes douteuses au nez des passants. Bien au chaud, à l'intérieur, quelques amis tapaient le carton pour tromper la morsure de la tourmente qui faisait rage derrière les volets soigneusement fermés. Les discussions allaient bon train, et échouèrent par inadvertance sur un sujet inattendu : la traduction des jeux. M. Boulier et Véronique Delêtre échangèrent alors des propos prometteurs et surréalistes qui les convièrent, un peu plus tard, à savourer de doux rêves enrubannés comme des montgolfières.
Quelques mois plus tard, une rencontre dans les transports en commun et des souvenirs de camaraderie enfouis mais toujours vivaces, et Corrège naissait, rose et potelée, mais déjà polyglotte. Que le lecteur ne s'y trompe pas, le hasard avait bien fait les choses, car il avait réuni, sous l'égide d'un vieux routier (non gréviste) du jeu de rôle, une équipe de spécialistes qui avaient à cœur de faire partager, pour l'un, son talent inné pour les relations avec autrui, pour l'autre son don artistique déjà sanctionné par quelques parutions de prestige, et pour la présence féminine de l'histoire, sa maîtrise de l'américain et sa passion des mots.
Une fois le premier oeuf pondu et éclos, après des semaines d'un acharnement surnaturel et une volonté d'acier, Nicolas Benoist put enfin annoncer la bonne nouvelle : *Gurps* en français était enfin disponible dans les boutiques... »
Corrège manifeste beaucoup de bonne volonté et déborde d'enthousiasme, mais n'oublie pas pour autant la nécessaire prudence qui sied aux nouvelles entreprises.
Ainsi le planning de parution des suppléments, s'il est chargé (pas moins de onze avant le printemps 1993 !) pour permettre au jeu de prendre son essor, ne contient en revanche aucune des curiosités à risques de la gamme. L'intention est clairement d'asseoir le jeu, et la maison d'édition par là même, avec des valeurs sûres (voir encadré), de trouver le public de *Gurps*, avant de se risquer dans des paris incertains. Tans pis pour les impatients, ils prendront leur mal en patience ou apprendront l'anglais ! Il serait en effet navrant de voir capoter *Gurps* en France alors que toutes les fées du monde se sont penchées sur son berceau : de bonnes règles, des suppléments intéressants et nombreux, une structure professionnelle et le blanc-seing de Steve Jackson... ■

Planning de parution de Corrège

- **Eté 1992** : *Conan*, l'écran du meneur de jeu (entièrement nouveau), *Magie* (*Gurps Magic* deuxième édition), *Bestiaire* (peut-être la réunion de deux des trois bestiaires de *Gurps* : *Fantasy bestiary* et *Bestiary*), *Science-fiction* (*Gurps Space*).
- **Automne 1992** : *Les Terres de la Tempête* (titre provisoire pour *Gurps Fantasy*), scénarios et aide de jeu pour *Conan* (création française, titre non communiqué), *Peuples fantastiques* (*Gurps Fantasy Folk*).
- **Hiver 1992** : *Epouvante* (*Gurps Horror*), *Cyberpunk*, *Atlas galactique* pour *Gurps SF* (sans doute le *Space Atlas 1*), *Vikings*.

Pierre Lejoyeux
illustration : Bernard Bittler

* *C'est la raison pour laquelle Casus Belli vous en propose un dans l'encart scénario : Orrad du pays des ours.*





MULTISIM

Simulacres est un jeu de rôle qui date de 1986. Publié dans sa forme quasi définitive en hors-série Casus Belli en 1989, il a été développé par le biais d'Univers et de règles additionnelles depuis. La façon d'appréhender ce jeu et la manière dont il est perçu par les joueurs ne sont pas toujours très claires car ses usages sont multiples. Mise à plat des intentions et du système par son auteur : Pierre Rosenthal.

PREMIÈRE PARTIE



Méthode rose pour débutants

Depuis que je pratique le jeu de rôle, d'abord en amateur puis en professionnel, j'ai été amené à initier de nombreuses personnes à ce loisir. Les deux arguments majeurs qui rendent les gens « réticents » à s'asseoir autour d'une table sont la longueur de la partie (« Pas plus qu'une soirée de tarot ou de *Trivial Pursuit !* ») et le thème du jeu (« Moi, une prêtresse qui repousse les zombies, c'est ridicule ! »).

En ce qui concerne la longueur de la partie, je ne connaissais qu'une seule méthode efficace : donner des personnages prétirés, expliquer en quelques mots le principe de simulation, évoquer le cadre du jeu et du monde, et démarrer. Pour ce genre d'initiation, il faut compter une durée totale de jeu de trois heures au grand maximum. Chez des amis, on mange d'abord et on termine peu après minuit, et lors d'une convention, le bruit et les interruptions ralentissent le rythme. De plus, il faut utiliser un système suffisamment simple et souple pour que le joueur comprenne sa feuille de personnage. Pour moi, les deux meilleurs jeux sur ce point sont *AD&D1*, en donnant un guerrier prétiré, et *L'appel de Cthulhu*. Le premier parce qu'à part lancer un dé à 20 faces et apprendre ce qu'est une classe d'armure il n'y a rien à savoir. Le second parce que toutes les compétences sont données littéralement, avec une valeur en pourcentage. Bien sûr, il y a d'autres systèmes, mais il n'est rien de plus ennuyeux que de dire au joueur : « Pour cette partie, tu ne tiens pas compte du facteur d'essoufflement, ni de la colonne spécialisation. » Et puis, que faire si le joueur réclame de créer son personnage tout en comprenant les règles du jeu ?

Pour le thème par contre, il n'y avait pas de remède miracle. Si les joueurs voulaient jouer à l'époque de la Prohibition il fallait utiliser *Gangbuster* (vieux jeu de TSR en anglais). Et que dire s'ils désiraient incarner des hommes préhistoriques ! La mode n'était pas encore aux jeux « génériques », Gurps n'était qu'un projet pour Steve Jackson, et puis ce jeu très agréable se trouve être malgré tout un peu long quand il s'agit d'inventer un nouvel univers.

L'idée avec *Simulacres* était donc principalement de permettre de jouer et de créer rapidement des personnages pour n'importe quel type d'univers, avec un côté suffisamment simulationiste pour que l'on n'ait pas l'impression de jouer aux Petits Chevaux. Pour réaliser ce cahier des charges, la méthode a été de définir les personnages de façon plutôt symbolique (construits avec leur Corps, Cœur, Instincts et Esprit ; s'exprimant par leur Action, Perception, Désir et Résistance) que descriptive. En contrepartie de quoi, le système de base est radicalement différent de celui des autres jeux de rôle, où l'on voit tout de suite ce que signifie une notion comme « Conduire automobile » ou « Dextérité manuelle », mais qui nécessitent de nouvelles règles pour chaque nouvel univers. Je dois reconnaître que le fait de choisir trois composantes mentales pour une physique va à l'encontre de ce qui est couramment pratiqué, mais je voulais également orienter les joueurs vers une approche plus subtile du jeu de rôle et moins brutale. Mes nombreuses expériences d'initiation montrent en tout cas que si les débutants acceptent assez bien ce système, les joueurs expérimentés, eux, ne retrouvent plus leurs marques habituelles.

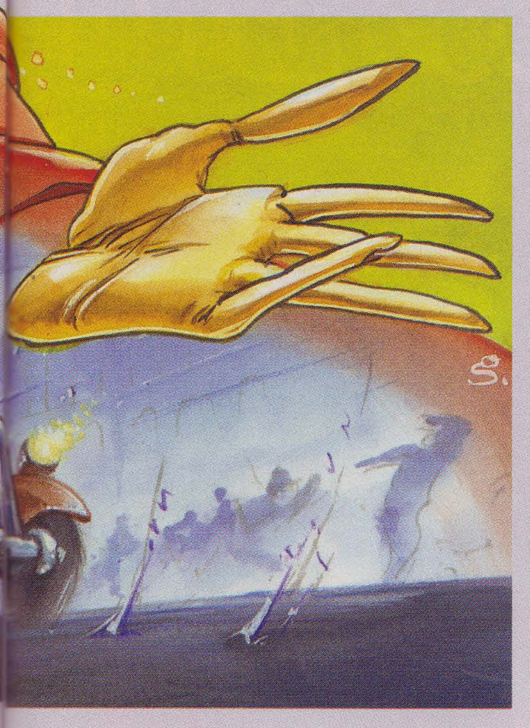
En bref, si dans le hors-série de nombreux conseils et exemples ont été donnés pour expliquer au joueur néophyte ce qu'est le jeu de rôle, il faut reconnaître que *Simulacres* n'est pas un jeu simple pour le meneur de jeu. Il est élémentaire dans le sens où, avec le minimum d'éléments, on peut jouer au jeu de rôle.

Welcome and bienvenue, welcome !

Rien ne vaut un exemple concret. Vous êtes dans un club, une convention, chez vous, et des personnes curieuses vous demandent d'expliquer ce qu'est le jeu de rôle. Expliquez du mieux possible, avec vos propres mots, en donnant des exemples. Evitez les mots ésotériques comme MJ, PJ... Comme il n'y a pas d'explication type, vous en viendrez finalement à leur proposer de jouer avec vous. Si l'un des curieux ne veut pas, insistez un peu mais sans plus, il vaut mieux un spectateur attentif qu'un joueur bougon.

Ensuite, demandez-leur quel genre d'aventure ils voudraient vivre, ou quel genre de personnages ils désirent incarner. Le choix se portera sans doute sur des grands archétypes comme Merlin, Indiana Jones, Robin des Bois, Dark Vador. Suggérez-leur les univers de base décrits dans le hors-série (médiéval-fantastique, horreur, space opera, historique, etc.) mais laissez-leur le dernier choix. Seule obligation : qu'ils choisissent le même univers de jeu. Après cela, à vous de créer les personnages en expliquant les règles du jeu. Pour cela, demandez à chaque joueur de décrire son personnage. Est-il fort, faible, vaillant, lâche... Quel métier fait-il ?... À partir de cette base, attribuez des points dans les caractéristiques, en respectant plus ou moins les règles de *Simulacres* (vous pouvez vous permettre de mettre un point en plus ou en moins dans le total si le personnage est exceptionnel).

Surtout, expliquez aux joueurs toutes les règles de base, y compris les Énergies (Puissance, Rapidité, Précision) qui permettent aux personnages de se dépasser et de devenir héroïque. N'hésitez pas à donner des capacités exceptionnelles (Merlin crée des illusions, Indiana Jones a une chance phénoménale...) mais compensez en indiquant qu'ils devront, à chaque utilisation, dépenser un ou deux points d'Énergie en échange.



Meneur de jeu et chef d'orchestre

Cours d'harmonie et de composition

The show must go on !

Maintenant arrive la partie la plus difficile, celle qui demande le plus de talent au meneur de jeu. Pendant qu'il explique les règles aux joueurs, il va devoir inventer une histoire en rapport avec l'univers et les personnages choisis. La première règle est de faire simple et de ne pas hésiter à puiser dans ses propres expériences (réelles ou ludiques). Si le thème est médiéval-fantastique, n'hésitez pas à ressortir la vieille histoire du méchant sorcier qui a enlevé la princesse, et du roi qui offre une récompense à qui la retrouvera, ou utilisez la trame de votre dernière partie d'*AD&D*. Si vous êtes en pleine Prohibition, un épisode des *Incorruptibles* vous sauvera la mise, comme le feront *La guerre du feu* ou *Rahan* dans un cadre préhistorique.

Une fois le fil conducteur de l'histoire trouvé, résumez-le sur une feuille de papier, avec le nom des lieux à visiter et des personnages les plus importants. Cela vous aidera à ne pas dévier de votre trame en cours de route. Quant aux joueurs, mettez leurs personnages directement dans la situation en leur racontant ce qu'ils viennent de faire (« Dans votre petit bureau de Chicago, une nouvelle journée lourde et moite commence, vous venez de vous servir un café sans sucre. On frappe à votre porte, c'est Franck Gordon, le nouvel assistant du Discrict Attorney, qui entre en retirant son feutre mou »).

En cours de partie, quand vous décrivez un lieu non prévu, servez-vous des lieux réels que vous connaissez en les transposant. Quand vous inventez des personnages, calquez-les sur des acteurs connus. N'hésitez surtout pas à mettre de grosses ficelles. Pour une première partie, les joueurs sont souvent ravis d'avoir l'impression de jouer dans un film avec de grosses vedettes.

Enfin, sachez résumer et ne pas faire une histoire trop compliquée ou trop longue. Si l'enquête piétine (il y a toujours une enquête quelque part), mettez-leur dans les jambes un informateur. Enfin, terminez par une belle poursuite, un combat épique ou une fuite in extremis.

Si vos joueurs n'ont pas envie de recommencer une partie la semaine suivante, c'est à désespérer de vous ou de leur intérêt pour ce type de jeu !

Un peu de doigté

Les meneurs de jeu ou joueurs débutants à *Simulacres* ont tendance à penser que tous les jets physiques se résolvent par Corps + Action, et ont donc l'impression de toujours faire le même jet de dé. En général, toutes les actions rapides ou demandant de la précision (crocheter, lancer...) dépendent plutôt d'une bonne vue d'ensemble de la situation que de la puissance musculaire. On utilisera plutôt dans ces cas-là Corps + Perception.

DEUXIÈME PARTIE

Musique de chambre ou symphonique ?

La deuxième raison pour laquelle j'ai fait *Simulacres* était de permettre à des joueurs de jeu de rôle réguliers d'essayer, simplement et à moindres frais, de nouveaux univers ou de nouvelles façons de jouer. Si certains l'ont appréhendé de cette manière, avec les règles de base, nombre d'entre vous ont trouvé les règles de simulation trop simplistes et pas assez détaillées. L'habitude est en effet d'avoir des feuilles de personnages avec de nombreuses caractéristiques, compétences ou pouvoirs, et il est vrai que cela fixe bien les idées. Quant aux « approximations » de la simulation, les reproches concernent le peu de variation entre les types de dégâts et la trop grande facilité des actions dans les domaines favoris des personnages. Or *Simulacres*, malgré son petit gabarit, est le résultat de trois années de réflexion. Pour ajouter de nouvelles règles, tout en restant à la fois compatible et raisonnablement simple, il a fallu du temps. Et c'est uniquement dans Casus Belli n° 62, sous le titre Règles de Campagne, qu'est paru ce complément.

Si vous désirez jouer *Simulacres* en « campagne », c'est-à-dire créer des personnages relativement détaillés dans un univers que les joueurs exploreront au cours de nombreuses parties, il faut faire un choix dans les règles que vous désirez employer.

Tout d'abord, sachez que tous les personnages et toutes les règles sont compatibles, que vous utilisiez les règles de base ou de campagne. Ainsi votre personnage peut jouer dans le même univers, avec deux meneurs de jeu et des règles différentes. Il n'y a qu'une exception à cette règle : les points de vie. Mais détaillons les règles et voyons ce que chacun peut y piocher.

Les caractéristiques

Composantes, Moyens, Règnes et Énergies sont strictement les mêmes. Les petites cases des Composantes (naissance, acquis et vie) ont disparu dans les dernières fiches de personnages. Elles ne servent pas en cours de jeu mais permettent d'individualiser les personnages. Utilisez-les en si vous aimez vous pencher sur le passé de vos alter ego.

Métiers et Talents

Là aussi, le personnage a dans les deux types de règles un métier (qui lui donne un bonus dans un talent) et d'autres aptitudes. Dans les règles de base, il suffisait de dire que Louis Legrand était un médecin connaissant la photo et l'escalade pour le caractériser. À chaque nouvelle action, le meneur de jeu estimait s'il était raisonnable, au vu de la description de Legrand, que le personnage soit plus ou moins compétent dans le domaine abordé. Dans les règles de campagne, chaque Talent (médecine, escalade, astrophysique, etc.) est décrit et doit être jaugé (par un modificateur qui va de -4 à +1 en général). Les règles de campagne semblent plus complètes mais ce sont les mêmes. En effet, avec *Simulacres*, chaque action doit avoir une difficulté estimée par le meneur de jeu. Cette difficulté est une équivalence entre les notions Aisé, Normal, Malaisé, Difficile, Très difficile et les valeurs 1, 0, -1, -2, -4. Il n'y a donc pas de différence entre dire que Louis Legrand, médecin, trouve très difficile de monter à cheval, ou dire qu'il a le Talent Equitation à -4. L'avantage des règles de campagne est de fixer ces valeurs une fois pour toutes et de donner des repères aux meneurs de jeu qui ne connaissent pas forcément tous les sujets. ▷

En pratique, la nouvelle feuille de personnage, quoique plus longue et plus complexe, simplifie la gestion pour le meneur de jeu et le joueur.

Dégâts

Dans les règles de base, c'est au meneur de jeu d'estimer les dégâts provoqués par tout mode d'agression. Des indications sont données mais elles restent très sommaires et surtout, le joueur a l'impression que c'est le meneur de jeu qui décide de la mort ou de la survie des personnages en attribuant les points de dégâts à la tête du client; cela risque de créer des conflits. C'est pourquoi, de toutes les règles additionnelles, je vous conseille d'utiliser celle de la Table des dégâts, afin de transformer *Simulacres* en un « vrai » jeu de rôle. Le principe est simple. Chaque arme a un code de dégâts (de [a] à [k]). Lorsque l'on porte un coup, on ajoute la marge de réussite à un autre lancer de dé pour connaître le total final des dégâts sur la Table. Ce résultat dépend donc de l'arme, de la façon dont le coup a été porté, et un peu du hasard.

Si vous vous trouvez dans le cas d'un scénario écrit pour les règles de base et jouant avec les règles de campagne, ou réciproquement, vous pouvez faire une équivalence entre les dégâts dans un système et l'autre : 1 PV ou PS correspond aux classes [a] à [c], 2 PV ou PS aux classes [d] à [f], 3 PV ou PS aux classes [g] à [h], 4 PV ou PS aux classes [i] à [k]. Pour retrouver ces valeurs, lisez les lignes 7-8-9 et 10-11 pour les valeurs 2d6 + Marge de la Table des dégâts.

Points de vie

C'est la seule différence sensible entre les deux approches des règles. Dans les règles de base, on suppose que les personnages sont normalement mortels et qu'un coup de revolver peut les tuer. Mais les joueurs (et ils ont raison) aiment bien incarner des héros. Quand, de plus, on joue le même personnage depuis plusieurs aventures, on préfère qu'il ait des chances de survie. C'est pourquoi dans les règles de campagne, il est possible d'avoir trois morphologies : Faible, Moyenne et Forte. La Faible correspond aux points de vie des règles de base. Presque tous les personnages des règles de campagne ont une morphologie Moyenne.

Dans un deuxième temps, le meneur de jeu a le choix entre utiliser des points de vie globaux ou les localiser dans les différentes parties du corps. La première méthode est plus rapide et plus simple, et permet de gérer sans problèmes les dégâts de type délocalisé (comme explosifs ou brûlures). La seconde est plus héroïque dans le sens où elle permet d'encaisser plus de coups, et qu'il est plus épique de visualiser une blessure au pied qui fait boiter. Par contre, elle amène plus de problèmes pour gérer la guérison des blessures, la gêne qu'elles causent, etc.

Je conseille d'utiliser la première méthode dès que l'atmosphère est contemporaine, dans les aventures exotiques, dans les ambiances comiques. Quant à la seconde, réservez-la aux cas particuliers comme les mondes cyberpunk (savoir quelle prothèse a été touchée) ou épiques (sort-on d'un abordage avec une jambe de bois ou un crochet ?).



Altérations

Dans le cadre de la rubrique consacrée à *Simulacres, Le petit capharnaüm*, j'ai proposé de nouvelles règles pour répondre à des situations variées. Hé bien, j'ai eu plutôt tort, comme me l'ont fait remarquer certains lecteurs (écrivez-nous, nous lisons le courrier !). *Simulacres* doit être accessible, relativement complet et simple. Et évidemment, dès que l'on ajoute une nouvelle pierre à l'édifice, on a tendance à construire des gratte-ciel.

Cela ne veut pas dire qu'il ne faut pas créer et utiliser de nouvelles règles. Au contraire ! Mais chacune doit correspondre à un aspect fondamental de l'univers joué et ne pas être trop compliquée (une règle trop compliquée est une règle que l'on a oublié d'une semaine sur l'autre, même si on l'utilise à chaque partie). Ainsi, pour prendre des exemples dans les univers publiés : la matrice dans *Cyber Age*, le vaudou et les abordages dans *Capitaine Vaudou* sont des règles indispensables puisque nécessaires à chaque aventure. Le vaudou est sans doute à la bonne difficulté. Les règles d'abordage sont un peu compliquées mais elles font intervenir tous les personnages en augmentant le suspens dans un moment critique, elles sont donc correctes. Par contre la matrice est trop compliquée : quand un jackeur se connecte il joue tout seul trop longtemps pendant que les autres joueurs attendent. Il y a également des lecteurs qui trouvent que ces règles ne sont pas assez détaillées. Là aussi c'est une question de choix par rapport à la personnalité du meneur et de ses joueurs. Ce qui semblera simple à l'un sera effroyablement compliqué pour l'autre.

INVENTORIUM

- *Simulacres* est un hors-série Casus Belli qui contient les règles de base et sept scénarios. Tous les suppléments, quels qu'ils soient, publiés par la suite contiennent les règles de base, il n'est donc pas nécessaire de posséder ce hors-série pour jouer, même s'il contient de nombreux conseils.
- Les règles de campagne ont été publiées dans CB 62, la feuille de personnage pour ces règles dans le numéro 67.
- Suppléments commerciaux publiés chez Jeux Descartes : *Ceux des profondeurs* (scénario horreur), *Cyber Age* (monde cyberpunk), *Aventures Extraordinaires & Machinations Infernales* (aventures à la Jules Verne), *Capitaine Vaudou* (piraterie et magie au XVIIe siècle). Ce sont des jeux de rôle complets accompagnés d'un grand scénario. Ils contiennent les règles de base et quelques règles additionnelles. *Capitaine Vaudou* contient également les règles de campagne.
- Autres propositions de règles parues dans Casus Belli : addenda aux règles de campagne pour *Cyber Age* (CB 63), les super-héros (CB 64), la magie noire (CB 69), les blessures non localisées (CB 70).
- Univers publiés à titre amateur : *Bernard & Jean* (humoristique gendarmier), *Le rêve d'Icare* (les débuts de l'aviation), *New York 2222* (futur sombre), *Cadilum* (médiéval-fantastique), *Poing de fer* (les nazis dans l'espace), *Alienoïds* (les aliens sont parmi nous).

TROISIÈME PARTIE

Composez votre jeu

Le but final de *Simulacres*, pour le meneur de jeu, n'est pas de faire jouer ses petits camarades. C'est de lui permettre de créer son propre univers de jeu, et de le faire découvrir à ses amis !

Pour cela, votre méthode de travail doit rester la plus simple possible : décrivez tous les aspects de votre univers, quels qu'ils puissent être. Inventez ensuite une ou deux histoires qui s'y déroulent, et faites jouer une aventure. Lorsque le besoin d'une règle précise se fait sentir, notez-la dans un coin et résolvez pour l'instant le litige avec votre bon sens.

Une fois revenu à votre table de travail, écrivez une règle qui semble logique, sans trop d'exceptions. Puis utilisez-la lors de la prochaine aventure. Si vous remarquez que le fait d'utiliser cette règle n'apporte rien (soit en suspense, en souffle épique ou en précisions utiles), n'hésitez pas à la supprimer. Quoi que l'on puisse penser, il est toujours plus difficile de supprimer une règle que d'en créer une nouvelle. Après plusieurs parties, rédigez votre jeu.

L'entrée au Top 50 ?

Ça y est ! Vous êtes devenu un créateur de jeu de rôle. Cela ne vous rendra ni riche ni célèbre mais vous procurera un grand plaisir. Si malgré tout vous désirez devenir pauvre et célèbre, voici comment faire.

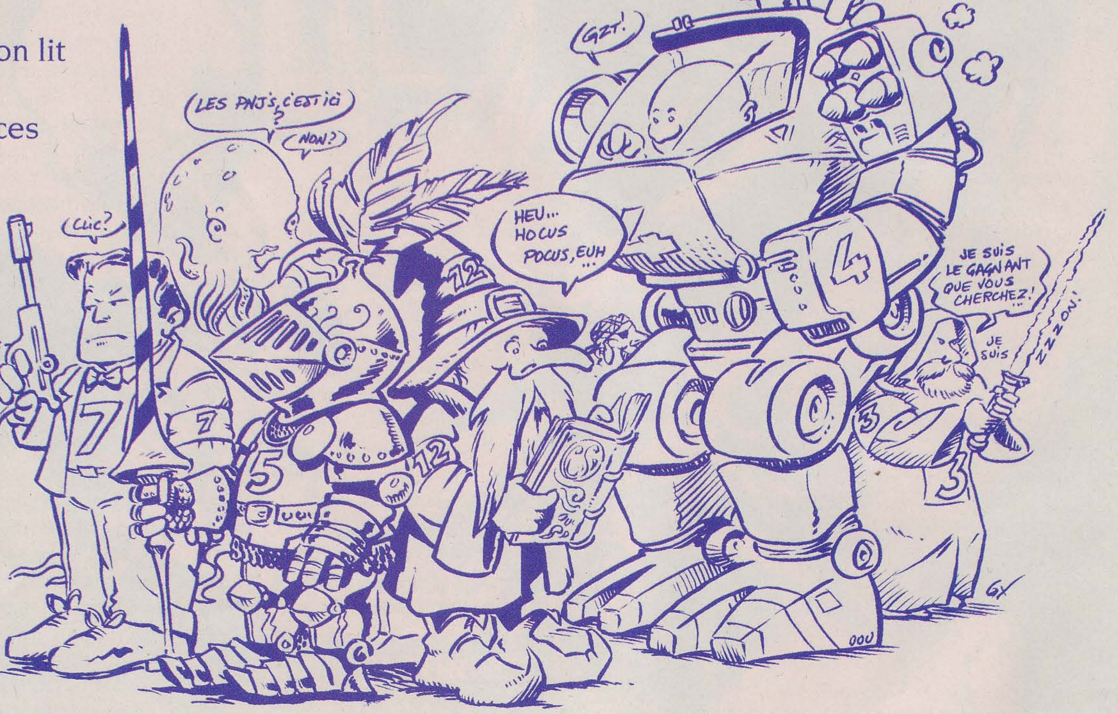
Ecrivez lisiblement votre jeu (machine ou traitement de texte de préférence). Vous pouvez recopier ou photocopier librement les règles de base ou de campagne de *Simulacres*. Faites-en de nombreuses photocopies (entre 30 et 100). Envoyez-nous en deux exemplaires et nous en parlerons dans Casus, en indiquant vos coordonnées et le prix auquel vous vendez votre œuvre.

Si vous désirez que votre jeu soit « officiellement » un supplément *Simulacres*, écrivez-nous avant pour nous en indiquer le thème, et envoyez-nous une version définitive du jeu avant de le publier.

Pierre Rosenthal
illustration : Thierry Ségur

Des tournois de jeu de rôle, pourquoi faire ?

Sans doute cette question vous est-elle déjà venue à l'esprit, car il est difficile d'ignorer l'existence des tournois lorsqu'on lit Casus Belli, témoin les 5 pages d'annonces de manifestations dans le n° 62, dans lesquelles nous avions recensé pas moins de 32 tournois de jeu de rôle (le record). Il y a maintenant dix ans que furent organisés les premiers tournois, marquant ainsi le développement d'un semblant de vie associative dans notre loisir, et même si les réponses semblent évidentes lorsqu'on a déjà son opinion, il était nécessaire de s'interroger sur leur succès à la fois grandissant et pourtant relatif.



Un peu d'histoire

Dix ans déjà ? Cela peut vous sembler bien ancien, ou au contraire très récent selon l'époque de votre première partie. En ce temps-là, on parlait de Donjons & Dragons plutôt que de jeu de rôle, et l'on jouait en V.O. Les joueurs se sentaient parfois bien isolés, d'autant plus qu'il était difficile de recruter de nouveaux adeptes (en raison principalement de l'aspect rébarbatif des règles). Il était donc naturel que les joueurs cherchent à se rencontrer, et les tournois sont apparus comme le meilleur prétexte, d'autant plus que les USA avaient déjà leur championnat d'AD&D.

Plongeons dans les archives. Il semble que le premier tournoi français ait eu lieu le 23 janvier 1982, à l'initiative de l'ESC Reims. Annoncé dans CB n° 6 comme « 1er championnat de Donjons et Dragons », il fut organisé selon les normes américaines de la RPGA (Role Playing Gamers Association). Le mode de classement fait aujourd'hui sourire : il était basé sur les traditionnels points d'expérience, monstres tués, trésors amassés, pièces visitées, mais aussi contribution à la progression de la partie selon les caractéristiques de son personnage. En bref, Donjons et Dragons tel qu'on le caricature ! Il serait pourtant ridicule de juger une telle première, d'autant que tous les à-côtés étaient plus originaux : attribution des personnages selon les goûts et classement à l'aide d'un programme informatique, mais aussi deux arbitres à la disposition des MD afin d'apporter la même réponse à toutes les tables en cas d'imprévu, et surtout un accueil pour les visiteurs.

Notons tout de même que l'idée du tournoi ne venait pas de joueurs, mais d'étudiants (non joueurs) qui organisaient une manifestation de plus grande ampleur. Heureusement, ils avaient fait appel à un « ancien » de l'école, aujourd'hui bien connu : Fabrice Sarelli.

Bien différente fut *La nuit dans les donjons*, organisée peu après (8 mai 82) à Saint-Gaudens par Henri Balczesak. Là, pas de compétition

officielle, tout était informel, mais les 92 participants venus des environs avaient pour principale motivation l'envie de rencontrer d'autres joueurs et de partager leur passion. Pas de scénarios imposés, pas de juges, pas de classement, mais des prix originaux permettant de récompenser chaque joueur. Cette ambiance propice aux échanges entraîna la fondation de l'ATOLL (Association Toulousaine d'Organisation de Loisirs Ludiques), qui devait déboucher sur la création de *Runes*, le mythique bimestriel des jeux de rôles (les anciens et les nostalgiques poussent ici un soupir !) ; puis sur l'organisation des tournois *Sup'aéro* de Toulouse. Une telle initiative aurait-elle le même succès aujourd'hui ?
Enfin, ne pas oublier les Toulonnais parmi les précurseurs des tournois. Le *Parabellum Club Varois* annonçait son premier tournoi AD&D pour mars 83 dans CB n° 13, puis l'équipe de Michel Serrat enchaînait en juillet avec le premier des *CFSO* (Comité France Sud Open, l'un des plus grands tournois français, organisé traditionnellement à la mi-juillet). Là aussi, la formule était différente, et si l'on appliquait en partie les règles de la RPGA, on innovait également. Une quarantaine de courageux jouaient sur deux jours, effectuant trois parties, ce qui permettait un roulement entre les équipes et par conséquent trois notations mutuelles, offrant ainsi un peu plus d'objectivité. On avait aussi plusieurs classements : MD, équipe, individuel et « style ».
D'autres organisations se lançaient à leur tour (Nancy, Paris...), et les tournois se répandirent peu à peu, mais l'on constate que toutes ces premières marquent encore le paysage ludique actuel. Et pour être objectif, il faut avouer que ces premiers organisateurs n'étaient pas franchement favorables au principe des tournois !

Succès relatif ?

Avant d'analyser ce paradoxe, il est nécessaire de cerner l'impact des tournois en 1991. Un bref recensement des manifestations qui proposaient un concours de jeu de rôle (sous-entendant compétition entre les participants, classement et remise de lots) au cours des années 90 et 91, les évalue à une soixantaine par an. Face aux 32 (sur 4-5 mois) annoncés plus haut dans un seul numéro de Casus Belli, on serait en droit de penser que leur succès ne fait que se renforcer. Mais dans quelle mesure ? L'analyse brute des chiffres permet d'estimer que les tournois rassemblent de 10 à plusieurs centaines de participants, sachant que peu dépassent le nombre de 100 joueurs. La moyenne s'établit donc aux environs de 60, on en conclut que les tournois 90 et 91 ont attiré environ 3600 participants, ce qui, rapporté aux 400 000 joueurs de JdR estimés, représente moins de 1 % (et sans tenir compte du fait que certains en font plusieurs dans l'année) ! Dans ces conditions, il est bien difficile de parler de succès. Le temps des débuts héroïques, de l'engouement général sans arrière-pensées serait-il passé ? Ce qui était une curieuse nouveauté a-t-il fini par lasser, les clubs en organisant trop, ou bien faut-il admettre que les tournois ne sont pas compatibles avec le jeu de rôle ?

> « En 1982, le premier tournoi français classait les joueurs en fonction des points d'expérience, des monstres tués et des trésors amassés. »

Jeu de rôle et tournois : une antinomie !

Ces chiffres surprendront sans doute, et même les adversaires des tournois. Ces derniers représentent donc une majorité, comme vous l'avez sans doute constaté dans votre entourage, et ce autant chez les joueurs que chez les professionnels du jeu. Les arguments contre le principe ou la forme ne manquent pas, et les avis que nous avons recueillis concordent bien souvent. Il aurait été dommage de se priver de l'avis de Croc, c'est donc l'une des premières personnes consultées, à l'occasion du Salon des jeux de réflexion : « Je suis contre ! — Peux-tu expliquer pourquoi ? — Non, nitch, niet. » D'accord, ça a le mérite d'être clair, mais comme ça ne fait pas avancer le schmilblick, il a fallu interroger les candidats suivants. Ceux-ci ont souvent été plus prolixes, et si certains se sont limités à souligner le ridicule du principe, d'autres ont réagi vivement. Les tournois ne vont-ils pas à l'encontre de l'esprit du jeu de rôle : le plaisir entre amis et l'absence de gagnants ? La compétition encourage l'individualisme, alors que l'esprit d'équipe est généralement nécessaire pour mener à bien une aventure (même si certains jeux favorisent la rivalité entre les joueurs, ce qui peut induire en erreur les débutants). Certains tournois classent les joueurs par équipe, mais sur quelles bases puisqu'il n'y a pas confrontation directe entre elles ?

CONTRE

Jean-Pierre Boillon est un professionnel du jeu, spécialisé dans l'animation et la formation (il organise notamment les stages *Rêve de jeu*). Il a donc en plus le regard du formateur et du pédagogue. « Cette idée ne m'a jamais effleuré l'esprit, tellement me semble incompatible le fait de coupler un concours (un meilleur et des mauvais) et le domaine de l'imaginaire. Chacun a le sien propre et rien n'y fera, pas même un meneur de jeu directif, un scénario hyper préparé et des critères de sélection hautement peaufinés. Comment peut-on oser « juger » quelqu'un sur ce qu'il pense, imagine et restitue sous forme de scénario de JdR ? Nous ne sommes pas dans un cadre professionnel où le jeu de situation ou psychodrame doit déterminer vos multiples capacités et/ou problèmes. Si certains jeux de société supportent très bien les concours, laissons au jeu de rôle sa liberté et sa fraîcheur dans ce qu'il nous a amené : imaginaire, communication, amusement. N'en déplaise aux big brothers des concours. »

Autre objet de critiques, toutefois moins souvent mis en avant car ce sont surtout les joueurs ayant mis les pieds dans un tournoi qui en sont conscients : la forme. En effet, les participants formulent parfois des reproches. Tout d'abord, c'est la subjectivité de la notation qui est remise en cause. Il existe bien des systèmes, plus ou moins valables, mais ils conduisent tous au même résultat : il y a à chaque fois des joueurs lésés (bien souvent les plus jeunes). Faut-il noter le *role playing*, la technique, le résultat brut ? Encore faudrait-il que les conditions soient les mêmes pour tous (même meneur de jeu, mêmes juges, et du début à la fin du scénario), ce qui est impossible. La répartition des lots est aussi une chose bien délicate, surtout lorsque des membres du club organisateur participent... et gagnent. De même, l'écart entre les joueurs justifie-t-il que le premier gagne x centaines de francs en jeux et le 30e rien du tout ?
Enfin, il existe des facteurs propres à chaque tournoi qui peuvent faire hésiter. Chacun possède des critères différents quant à la définition d'une bonne partie, aussi est-il parfois difficile de se lancer à l'aventure sans avoir de garanties (quoique cela ne devrait pas effrayer des joueurs habitués à affronter les plus grands périls !). Quelle sera la qualité du scénario, le MJ sera-t-il à la hauteur, n'y aura-t-il pas trop de grosbills ? Enfin, l'aventure à jouer n'aura pas de suite (et encore arrive-t-il qu'elle ne s'achève pas), alors que certains préfèrent jouer des campagnes.

Les raisons d'être

Face à ces arguments, avancés par la majorité des personnes consultées, on trouve pourtant bien des raisons pour justifier les tournois. En effet, sans eux, pas de rencontres, pas d'échanges entre joueurs, pas de découvertes. Certes, rien n'empêche d'organiser des rencontres sans compétition, mais qu'ont-elles alors de plus qu'une partie chez soi ? Les motivations des participants sont donc nombreuses et variées : rencontrer d'autres joueurs pour partager sa passion, retrouver des amis, se dépayser, découvrir des choses originales, de nouveaux scénarios, ou un nouveau jeu. Cela peut fournir également une occasion de jouer pour ceux qui n'ont pas beaucoup de possibilités, ou permettre à un débutant de découvrir le jeu de rôle sans avoir à assimiler des règles effrayantes. Jouer avec d'autres personnes permet également d'évoluer dans sa façon de jouer ou de mener une partie, et certains avouent même venir pour s'appliquer à bien jouer, car les habitudes prises avec leurs partenaires habituels font parfois tourner leurs parties en délires.
Personne ne pose donc le problème de la légitimité des tournois, mais après tout, remet-on en question les championnats de patinage artistique ou de gymnastique, les oscars, les prix littéraires ou musicaux ? Dans ces domaines, tout est subjectif, mais pourtant pris au sérieux (ce n'est pas pour cela que c'est bien). Il vaut mieux prendre les classements comme la reconnaissance d'une certaine qualité de jeu, selon les critères des organisateurs. Mais on remarque que, quel que soit le mode de classement, ce sont bien souvent les mêmes qui gagnent. Et ceux-là, familiers des tournois, ne viennent pas nécessairement pour gagner et remporter des jeux. Pour preuve, un avis de joueuse (élément rare dans ces manifestations) dont les motivations expliquent sans doute pourquoi elle brille à chacune de ses participations (voir encadré Pour).
Vous l'avez compris, les motivations des parti- ▷

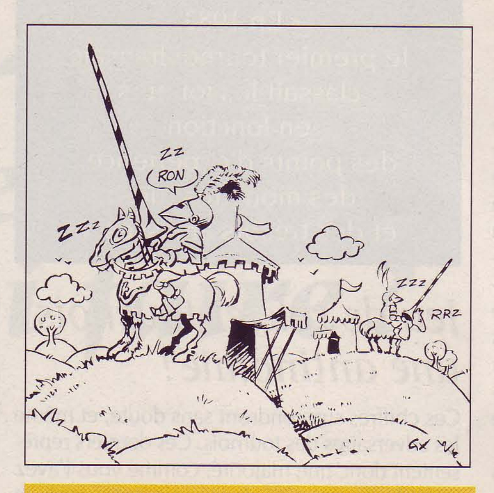
cipants ne sont donc pas les lots et la compétition, qui sont seulement un plus et un amusement, mais le besoin d'aller plus loin, pour ne pas risquer de se lasser, et découvrir tout ce que le jeu de rôle peut encore apporter. Mais au vu de tous ces principes louables, ne peut-on pas s'étonner de ce taux de participation si faible ?

Problèmes et perspectives

La réponse est facile à trouver, il suffit d'interroger des participants. On constate qu'ils sont très nombreux (entre 30 et 50 %) à venir pour la première fois à un tournoi, « pour voir ». Il est donc facile de conclure que, si les « nouveaux » sont à chaque fois aussi nombreux, c'est qu'ils sont une grande majorité à ne pas revenir. Pourquoi ? Parce qu'ils sont dégoûtés !

Aussi, organisateurs, sachez-le : la plupart des participants viennent avant tout pour rencontrer d'autres joueurs, et se moquent des lots et du classement. Un rapide sondage (sur un échantillon non représentatif de la population ludique) a fait apparaître qu'ils étaient environ 90 % à avoir cette motivation, chiffre qu'il faut peut-être ramener à 75 % selon les tournois, mais qui demeure écrasant. Alors, si un concours se résume en une simple partie à la fin de laquelle on distribue des lots, on comprend la déception de chacun. Ce qui doit ressortir d'un tournoi, c'est avant tout une ambiance, pour donner envie à chacun de se retrouver. Or, bien souvent, l'accueil est inexistant, alors que c'est justement l'occasion de faire connaissance. De même, les tarifs d'inscription sont parfois rébarbatifs, mais il ne faut pas être mesquin : un tarif de 20-30 F est tout à fait raisonnable car il faut savoir que l'organisation d'un tournoi, et notamment l'écriture d'un scénario, demande un travail important. Mais si les scénarios n'ont pas été testés et qu'ils sont mauvais, les plaintes sont légitimes. Mieux vaut donc préférer la qualité à la quantité.

Voilà peut-être l'un des problèmes : n'y a-t-il pas trop de tournois ? Chacun veut faire le sien dans son coin, proposer un maximum de jeux, et dépense beaucoup d'énergie pour peu de résultats. Certains en organisent même sans jamais avoir participé à ceux des autres. Il y a donc peu de partage d'expérience, peu d'entraide, peu de concertation. Pour donner un plus à ces tournois, et éviter que l'aventure n'ait pas de suite, ne serait-il pas possible d'envisager d'en faire des campagnes, une aventure (assez ouverte) commencée dans un club et se poursuivant chez les voisins ? Ainsi, chacun pourrait y trouver un intérêt supplémentaire, attendant la prochaine occasion de retrouver les autres participants, pour vivre un nouvel épisode d'une histoire qu'ils ont déjà en commun (et même s'ils n'étaient pas à la même table la fois précédente). Sans pousser les choses aussi loin, il est tout à fait possible, dans le cadre d'un tournoi multijeu, de créer des scénarios ayant une base commune, ce qui permettrait ensuite aux joueurs d'avoir un sujet d'échange et de discussion, comparant l'adaptation du thème aux différents jeux. Tout cela suppose une concertation, et par conséquent des concessions et la mise au placard de préjugés ridicules et dépassés, du style « dans le club Machin, ils jouent encore à Donjons et Dragons, ce sont tous des demeurés » (ou inversement). Le milieu rôliste atteindra-t-il un jour ce stade de maturité ?



POUR

« Un tournoi digne de ce nom (nom complètement usurpé d'ailleurs !) doit être l'occasion rêvée de développer d'excellents scénarios vraiment inédits, personnels et pleins de surprises. Ce doit être également l'occasion d'avoir « entre les mains » des personnages au *background* prenant et offrant un potentiel de *role playing* immense. Une fois ces deux ingrédients réunis (éléments vraiment nécessaires pour faire d'un tournoi un moment ludique marquant), il ne faut pas négliger les conditions matérielles. Préférer les petites salles aux halls de gare surpeuplés. Car il ne faut pas oublier que l'ambiance est une diva. Vous me rétorquerez sans doute que l'on peut arriver, heureusement, au même résultat en dehors des tournois. Cela est vrai mais rare, et pour une bonne raison : dans un tournoi, on ne joue qu'une seule fois. On peut, et même plus, on se doit d'aller très loin. L'origine des personnages nous échappe puisqu'ils sont nés et ont vécu bien avant nous. On ne se place que dans une parenthèse de leur vie et l'on n'a pas en tête une logique de pérennité et de construction que l'on a en jouant régulièrement. C'est le même sentiment pour le meneur de jeu qui, face à des joueurs qui sont prêts à l'extrême, peut enclencher des vitesses vertigineuses.
Pour résumer et symboliser, je dirai que le tournoi est à la partie « classique » ce que la nouvelle est au roman. Plus tendue, plus intense, avec un mécanisme qui doit être vraiment parfait pour être efficace et pour un potentiel de surprises plus important. »

Nathalie Achard

Les tournois se doivent aussi de proposer des idées neuves, car ils ne peuvent se suffire à eux seuls. Pour motiver les joueurs, il faut de l'originalité, de la créativité, ce qui distinguera votre organisation et justifiera un déplacement pour vivre quelque chose qui ne peut se faire chez soi. Certains l'ont déjà compris, citons au hasard les *24 heures de jeu de rôle* organisées par *l'Ork Hestralmaneuvrinezedark* à La Queue-les-Yvelines ou les week-end à thèmes (un auteur, un jeu, une région, une époque...).

En 1990, le club de Laon (on me pardonnera de prêcher pour ma paroisse) a organisé un « scénario multitable interactif ». Le principe, qui est de faire participer tous les joueurs et tous les meneurs de jeu au même scénario, est on ne peut plus convivial. Les joueurs changent de table lorsqu'ils se déplacent vers un autre quartier ou une autre région et se rencontrent, changent de groupe... un peu comme dans un grandeur-nature. (Lire à ce sujet, CB 63 - Debriefing p.11, le compte rendu sur la seconde expérience faite à Crepy-en-Valois.) Sachez tout de même qu'à chaque reprise les participants étaient séduits par l'idée, et unanimes pour dire qu'il n'était pas nécessaire d'offrir des lots. De plus, l'organisation est plus intéressante, même si elle demande (du moins la première fois) un peu plus de travail : le scénario est conçu en équipe, et est donc l'œuvre de tout un club.

Il ne reste plus qu'à soigner les à-côtés qui donneront la touche finale ou le petit plus à votre manifestation. Par exemple, organiser des démonstrations permet d'attirer d'autres joueurs ou d'initier des débutants, si vous avez pris soin d'ouvrir votre manifestation au public. En touchant ainsi ceux qui n'auraient pas pris part au tournoi, vous élargissez votre champ d'action, et vous permettrez à votre club de ne pas péricliter faute de renouvellement. Par ailleurs (cela ne donne pas beaucoup de travail en plus), il vaut mieux que le tournoi entre dans le cadre d'une manifestation de plus grande ampleur dont il n'est alors qu'une partie, ce qui en changera quelque peu l'esprit, la compétition n'étant plus le seul fait marquant. Il peut également être intéressant d'inviter un ou plusieurs créateurs de jeux à votre manifestation, les rencontres étant fort enrichissantes pour les joueurs et pour eux-mêmes. C'est alors qu'il faut profiter de leur présence pour donner un caractère original à votre manifestation. Inviter un auteur à un tournoi où l'on ne joue pas à ses jeux n'a aucun intérêt (si, si, il y en a qui le font), et même si l'une de ses créations est au programme, il ne faut pas qu'elle soit noyée dans une masse d'autres jeux. Sinon, quel dialogue pourrait-il s'établir avant, pendant, et surtout après les parties ? Les joueurs ayant participé à un autre jeu seront passés à côté d'une occasion de découvrir ou mieux comprendre une œuvre nouvelle, et l'auteur, dont le temps est en général précieux, se sera peut-être ennuyé et n'en aura pas tiré grand bénéfice. En général, il est toujours profitable de favoriser les discussions après les parties (ce qui permet aussi le troc des lots gagnés afin que chacun y trouve son bonheur), et il faut donc éviter de commencer le rangement et de chasser les participants, mais plutôt organiser un « pot » sympathique !

Souhaitons maintenant que les choses continuent d'évoluer, que ceux qui jouent chaque samedi soir des aventuriers téméraires osent enfin franchir le pas et parcourir quelques kilomètres pour rencontrer d'autres joueurs. Certains profiteront de l'occasion pour réaliser qu'il est bon de ne pas s'enfermer dans un même univers, que jouer un nouveau personnage, de façon différente, ne peut être qu'enrichissant (d'autant plus qu'une vie entière ne pourrait permettre d'exploiter toutes les possibilités qu'offre le jeu de rôle). Mais les organisateurs sont avertis : ils n'ont pas le droit de décevoir ceux qui viennent avant tout chercher un accueil et une ambiance. La seule satisfaction légitime est la même que lors des parties : le plaisir de tous. ■

Olivier Guillo
illustration : Didier Guiserix

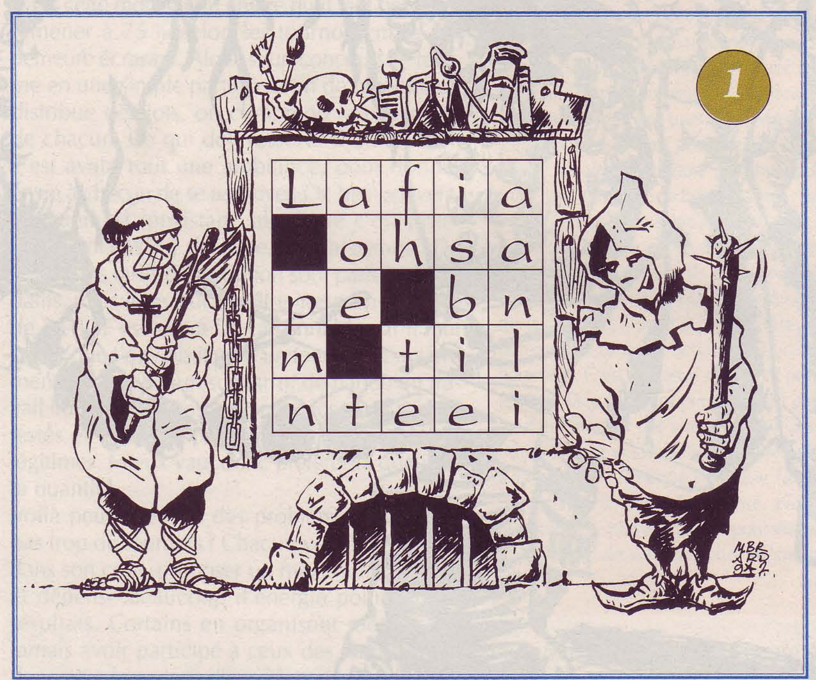
Enigmagie

Ah ! Le bel art que celui de dissimuler ouvertement un message court, de telle sorte que les esprits les plus futés, et eux seuls, puissent le déchiffrer !

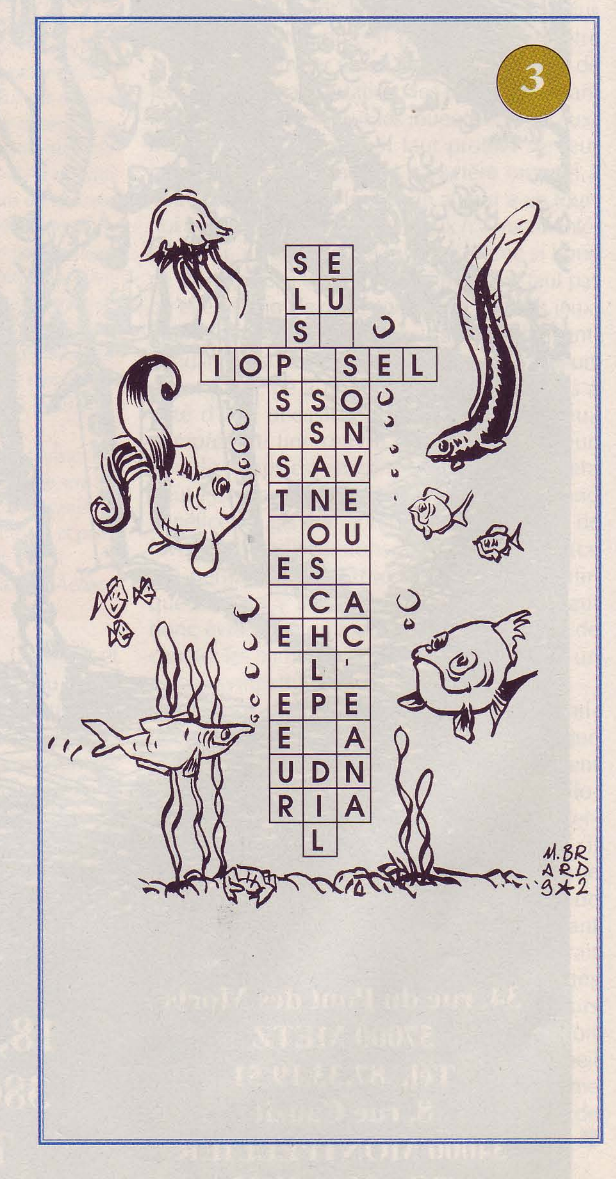
L'énigmagie ne relève pas du tout de la cryptographie, qui vise au contraire à transmettre de longs messages brouillés, que tout débile muni du code pourra décrypter et révéler en clair à ses supérieurs hiérarchiques. La cryptographie travaille sur des grandes quantités et elle est vulnérable, précisément à ces grandes quantités, aux répétitions, aux pertes de codes, aux interrogations musclées, etc. C'est une science militaire, quoi.

Ici, rien de tout cela. L'esprit aventureux qui s'attaque à l'énigmagie n'a pas d'autre outil que sa malice et son talent à deviner la malice de l'autre. Il n'est sûr que de quatre choses : il y a réellement un message à lire, ce message est en français, il est court mais lourd de sens et l'auteur s'est assuré qu'il est effectivement lisible à qui trouve la clé.

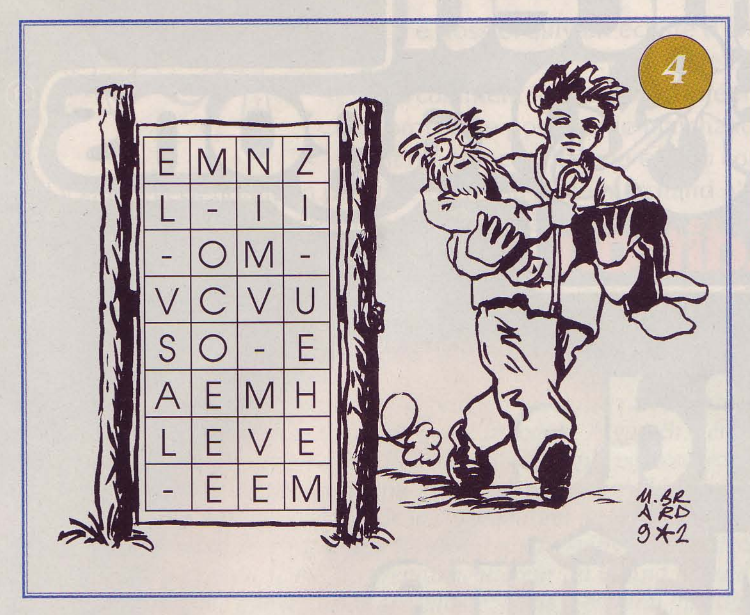
Facile, non ? Développez vos talents et semez dans vos parties de jeu de rôle ces messages qui aident les génies et ralentissent les autres.

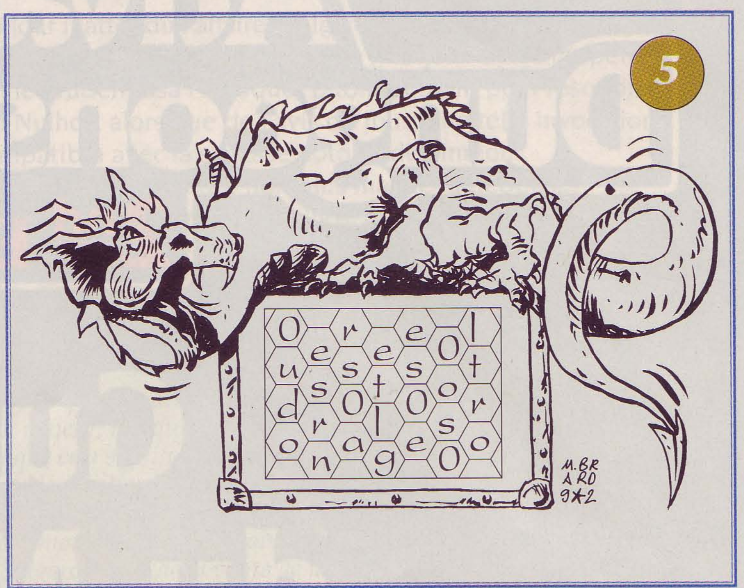




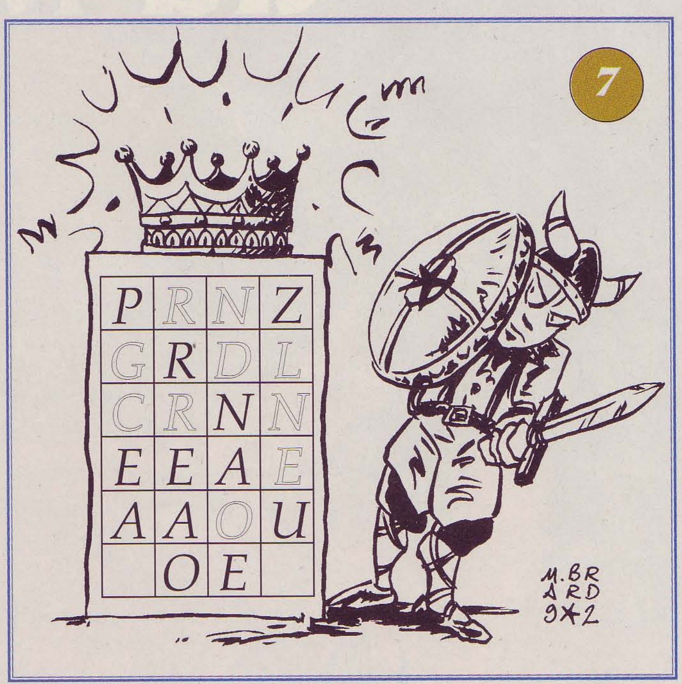


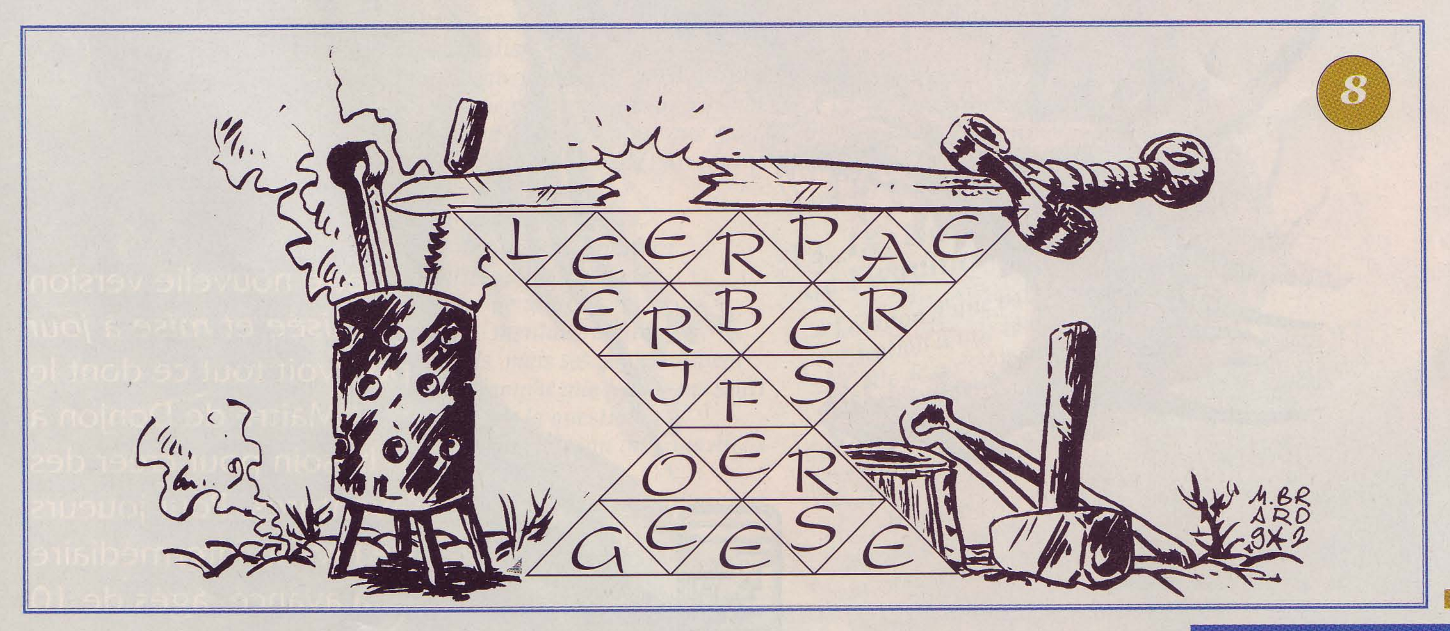
Enigmes de Pierre Berloquin
illustration : Martial Brard











Solutions p. 109

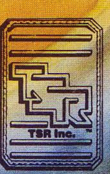
2100F

Advanced Dungeons & Dragons®

2nd Edition

Guide du Maître

Cette nouvelle version *révisée et mise à jour* pourvoit tout ce dont le Maître de Donjon a besoin pour créer des aventures. Pour joueurs de niveau intermédiaire à avancé, âgés de 10 ans et plus.





EXTRAIT DES « ARCHIVES POUR MES NEVEUX » DE FWOUINN LE PARCHEMINÉ

Le dossier suivant éclaire d'un jour inattendu l'affaire d'Algaroth, qui, comme chacun le sait, est un démon majeur du Second Cercle, avec titre de marquis. On se rappelle comment le magicien Timéon le Prudent osa l'invoquer publiquement pour résoudre un problème posé par le marchand Nulhos, alors que de l'avis de tous, une telle invocation était hautement risquée et peu compatible avec la sagesse notoire de Timéon.
Il y gagna cependant un prestige nouveau, et le marchand n'eut pas à se plaindre non plus malgré la dépense.
Le dossier comporte une lettre de Timéon à Fwouinn, un compte rendu du marchand Nulhos, et une brève note de frais de Fwouinn le Parcheminé à Timéon.

3 IX, à Fwouinn le Parcheminé

Cher et inestimable ami,
Je vous écris car je me trouve dans le plus grand embarras. Figurez-vous que le marchand Nulhos sort à l'instant de chez moi et qu'il m'a chargé ni plus ni moins que d'invoquer Algaroth, démon majeur, marquis du Second Cercle.
Avec votre vaste érudition en matière de démonologie, vous savez ce que cela signifie. La moindre erreur dans la disposition des cierges autour du pentagramme en vertu du nombre clé fourni par la position subvespérale en déclinaison semi-variable des neuf étoiles antiparamètrées de la constellation de la Mouche, la moindre erreur, donc, et c'est tout le Second Cercle qui surgira à sa suite, c'est-à-dire huit cent quatre-vingt-sept autres démons ravis de l'aubaine.
Et tout cela parce que je me suis rendu acquéreur du Grand Livre d'Algaroth lors de la vente de la Collection pourpre, et qu'on s'imagine que je suis le spécialiste. Mais il est vrai qu'Algaroth est capable de répondre véridiquement à toutes les questions, et que le marchand a terriblement besoin d'une réponse.
Le plus affligeant, cependant, et c'est la raison pour laquelle je vous écris, est qu'il sortait lui-même à l'instant de chez vous.
« La réputation de Fwouinn le Parcheminé est bien surfaite, s'est-il écrié, c'est un aigrefin de la pire espèce !
Figurez-vous que je suis le possesseur d'un merveilleux oiseau de la taille d'un paon, à la tête ornée d'une aigrette translucide comme le cristal, et aux ailes luisantes d'un beau gris métallisé. Jusqu'à ce jour, cet oiseau béni me pondait tous les matins une petite crotte d'argent, une véritable pépite de métal pur. Une vraie joie pour les yeux et pour le cœur !
Or depuis peu, il est tombé malade. Sa crête s'est ternie, il frissonne et reste blotti près du poêle, et pire encore, il ne pond plus !
J'ai beau suractiver le poêle au point que toute la maisonnée est en sueur, ses frissons ne vont pas mieux.
Comment le réchauffer pour de bon ?
« Et savez-vous ce que ce gredin de Fwouinn m'a répondu, sans même consulter aucun livre, sans même prendre la peine de faire semblant de chercher ? : « Brûlez-le », a-t-il dit.
« C'est la raison pour laquelle tous mes espoirs sont en vous, ô puissant Timéon.
Je veux entendre la vraie réponse de la bouche même d'Algaroth... »
Voilà, mon cher Fwouinn, la teneur de mon problème.

Timéon le Prudent

12, IX, Compte rendu de l'invocation du démon Algaroth, écrit sous la dictée de Nulhos, marchand à Laelith.

A l'heure dite, nous avons (moi et mon scribe) pénétré dans l'invocatoire où le magicien Timéon venait d'achever ses préparatifs. C'était si impressionnant que... (ratures) mon scribe s'est mis à trembler.
Timéon avait revêtu une robe ornée de symboles astrologiques, en rapport, a-t-il expliqué, avec la constellation de la Mouche. Sur le sol, une figure géométrique complexe, avec des bougies dans les angles, était dessinée juste devant une sorte d'alcôve, laquelle était fermée par un rideau pourpre, la couleur d'Algaroth. L'air était empli d'une odeur fade, comme la colle de poisson.
Puis le magicien s'est mis à psalmodier.
Et tout d'un coup, d'âcres bouffées de fumée ont jailli des plis du rideau pourpre.
« Algaroth ! Algaroth ! » s'est-il écrié en tirant sur un cordon. A ce geste, le rideau de l'alcôve s'est ouvert, révélant une apparition si démoniaque que mon scribe en a eu les cheveux dressés sur la tête. Une forme grotesque et irréelle : un tout petit corps sur de longues jambes maigres et oscillantes, comme si l'ensemble se balançait sur des échasses, la peau chaotiquement couverte de touffes de plumes entre lesquelles suintait une matière à l'odeur fade, et une horrible tête d'ours en guise de visage !
Comme par égard pour notre santé mentale, la fumée en dissimulait les principaux détails, mais ses yeux luisaient d'une si narquoise impression de triomphe que je me suis senti la gorge sèche au moment de lui poser la question.
Hélas, la réponse a été la même : « Brûlez-le, qu'on vous dit ! » a hurlé Algaroth d'une voix hystérique.
Je vais donc m'y résoudre puisque le démon ne saurait mentir.
Adieu, mon bel oiseau !
Ci-joint le reçu de Timéon pour ses honoraires de deux mille et douze pièces d'argent.

13, IX, Note de frais de Fwouinn le Parcheminé

— Location d'une paire d'échasses : 3 PA
— Location d'une tête d'ours empaillée : 4 PA
— Colle de poisson et plumes : 2 PA
— Bain douche : 1 PA
— Fumigènes divers : 2 PA
— Honoraires de présence : 1000 PA
— Total 1012 PA
Etre le possesseur d'un phénix et ne pas savoir que cet oiseau renaît toujours de ses cendres, ça vaut bien ce prix-là, non ?

Fwouinn le parcheminé

Denis Gerfaud



TEMPS LIBRE
Chez nous vous trouverez de tout,
Figurines...
TEMPS LIBRE
l'âme du jeu au coeur de Paris
22, rue de Sévigné
75004 PARIS
Tél. 42.74.06.31
Métro Saint-Paul le Marais
Ouverture
du mardi au samedi
de 10 h 30 à 18 h 30
V.P.C.
...Jeux
• Jeux de rôle • Wargames •
• Jeux de plateau •
• Maquettes • Dioramas •
• Livres SF et Fantastique •
• Armes G.N. •
dans un nouvel espace au sous-sol
NOUVEAUTÉS
FENRYLL 75 mm
Armes Grandeur nature
TEMPS LIBRE
RUE DES FRANCS BOURGEOIS
RUE DE SÉVIGNÉ
22
RUE DE TURENNE
PLACE DES VOSGES
RUE DE RIVOLI
RUE SAINT-ANTOIN
BASTILLE
HOTEL DE VILLE
METRO ST PAUL/LE MARAIS

GRAND CASUS BELLI ÉCRAN

CB 71

Cet encart détachable correspond aux pages 43 à 74.

Oiseau de proie, oiseau de haine



Un scénario « long métrage » Casus Belli pour

Warhammer le jeu de rôle fantastique



Oiseau de proie, oiseau de haine

Ce scénario concocté pour une poignée d'aventuriers de l'Empire peut facilement être adapté pour AD&D (voir caractéristiques en page XI).

MAGRITTA

La ville au fond de la baie

Magritta... Les marins en parlent comme d'un grand port commercial et les disciples de Myrmidia la présentent comme le plus haut lieu de pèlerinage, mais, pour la plupart des habitants de l'Empire, ce nom n'évoque qu'une lointaine cité du sud où, sans doute, ils n'iront jamais. Les aventuriers, eux, vont avoir cette (mal)chance...
La première chose qui frappe le voyageur arrivant par bateau sont les deux forteresses jumelles gardant le golfe encaissé entre la mer du Sud et la baie de la Sérénité. Les murailles sont si hautes et le passage si étroit que le soleil n'y entre qu'à son zénith. Là-haut, tout là-haut, se découpent les merlons qui sont autant de gargouilles aux yeux fixant les navires et aux bouches destinées à cracher huile bouillante ou feu grégeois...
Passé le golfe, on entre dans la baie de la Sérénité au fond de laquelle est établie Magritta (voir livret de règles p.272). Cette baie, une véritable petite mer intérieure, est pour beaucoup dans l'essor irrésistible de Magritta et sa position dominante au sein des Royaumes Estaliens. Pour se protéger des tempêtes et des pirates de toutes nationalités qui sévissent dans la région, des bateaux de toutes provenances ont pris l'habitude d'y mouiller en grand nombre, faisant de fait de Magritta un grand port commercial, véritable point de rendez-vous entre le nord et le sud. Ainsi, la majeure partie du commerce entre le Vieux Monde et l'Arabie transite par là, malgré tous les efforts des Tiléens pour récupérer ce fructueux négoce.
Bien à l'abri derrière ses forteresses jumelles, gardée sur ses arrières par des défenses naturelles, la ville de Magritta, contrairement aux cités de l'Empire, s'est affranchie de ses anciennes murailles qui ne sont plus entretenues et tombent en ruine, quand elles ne servent pas à construire de nouvelles maisons.
Le centre de Magritta, la « vieille ville », l'ancienne cité fortifiée cisaillée en tous sens par des ruelles sinueuses plongées dans les ténèbres par d'innombrables encorbellements, est délaissée au profit des collines plantées d'oliviers où les maisons sont plus grandes, plus lumineuses et les rues bien plus larges. La plupart des maisons de la nouvelle ville ne possèdent pas d'étages en réaction à l'édit rédigé par un ancien roi a à la suite de l'incendie de son palais : toutes les maisons assez vastes, en pratique toutes celles de plus d'un étage, devaient tenir plusieurs pièces à la disposition du roi, afin qu'il puisse y loger sa suite et ses fonctionnaires. Cet édit n'ayant jamais été levé, la population s'est mise à construire des maisons sans étage, des « maisons de malice ».
La plupart des édifices sont construits en torchis et en brique. Seules les demeures des nobles et des riches bourgeois ont une façade en pierre. Toutes les fenêtres sont garnies de barreaux de fer, mesure de protection, plus contre les visites galantes que contre les rôdeurs (voir plus loin le chapitre Honneur, orgueil et fierté).

Le côté sombre

La vieille ville comprend les entrepôts, la prison, le Grand Marché, le quartier arabe et celui du port. Ce dernier, un lieu cosmopolite où la plupart des étrangers sont logés, est peu fréquenté par les Estaliens, du moins ouvertement. On y trouve tous les artisanats liés aux chantiers navals, des vendeurs de cartes au trésor, des poissonneries, des auberges, des tavernes, des salles de jeu et des maisons de très grande tolérance. La milice de Magritta n'y met que rarement les pieds, laissant mercenaires et malandrins régler leurs comptes entre eux.
Du port à la prison, il n'y a littéralement qu'un pas car c'est l'ancien donjon de Magritta qui sert de geôle.
La justice magrittaine est très répressive, elle garrotte, écorche, écartèle, mutile ou condamne aux travaux forcés à perpétuité dans les mines d'argent. Le seul moyen d'échapper à de tels sorts est de faire commuer la peine en temps de prison, ce qui est toujours accepté par le tribunal pour peu que le condamné puisse payer son « séjour ».
Les nobles et les marchands en disgrâce s'offrent ainsi des appartements au luxe princier. Les autres, ceux dont les familles se ruinent pour cela, croupissent dans des cellules collectives de cinquante personnes où règlements de comptes et assassinats sont fréquents.
Peu nombreux sont ceux qui en sortent un jour et ceux-là restent généralement dans la vieille ville pour ne pas exposer leur déshonneur à la populace et viennent, à terme, grossir les rangs de la pègre.
Ceux qui ont la chance d'être libérés en bonne santé deviennent voleurs, spadassins ou souteneurs et jurent allégeance à la Cour des Ormes, une cour des miracles dont la réputation est telle que ni la milice urbaine, ni la garde royale ne s'en approche. Il s'y tient régulièrement un marché parallèle où les bandits viennent vendre le fruit de leurs rapines ou chercher un commanditaire.
Les impotents, quant à eux, sont voués à la mendicité et rejoignent la Cour des Orangers, aussi crainte que celle des Ormes, et commandée par le seigneur des mendiants, titre héréditaire accordé, parait-il, voici plusieurs siècles par

un roi. L'actuel détenteur du titre prétend qu'il est de même noblesse que les plus grandes familles du royaume, ce qui est fort possible.
Cours des Ormes et des Orangers se partagent le quartier du port, levant des impôts et rendant une justice expéditive.
Passons sur les entrepôts pour nous intéresser au Grand Marché, certainement le plus vaste de tout le continent. Il s'est établi au cours du temps dans les maisons abandonnées de la vieille ville, devenant un véritable bazar.
A condition d'y consacrer suffisamment de temps, il est possible de trouver n'importe quoi au Grand Marché. C'est un endroit magique dont la superficie dépasse celle d'une petite ville de l'Empire. On peut passer des journées entières à découvrir de nouveaux étalages proposant les produits les plus variés : peaux de renards argentés venues de la lointaine Kislev, épices arabes, vins bretonniens, métaux précieux, raisins secs et olives estaliens, draps impériaux, laine tiléenne, fétiches lustrianiens, tapis de Cathay.
La milice urbaine consacre l'essentiel de ses effectifs à assurer la sécurité du Grand Marché à l'encontre des Arabes bien sûr, tenus pour des voleurs, mais aussi contre les agitateurs. La rumeur prétend que les Tiléens, éternels ennemis commerciaux des Magrittains, ont engagé de telles personnes pour nuire à la réputation de ce lieu d'échange…
Lentement, le Grand Marché grignote le quartier arabe tout proche où les pires exactions sont commises par des marchands sans scrupules et ce, sous l'œil bienveillant, sinon complice, des autorités.
Le quartier arabe est un véritable ghetto dont les habitants, en butte à toutes les vexations, survivent tant bien que mal. Il n'est pas rare de voir un vieillard se faire lapider en pleine rue par de jeunes Magrittains éméchés, ou une jeune fille se faire enlever pour ne jamais reparaître, sinon dans une sordide maison close du quartier du port.
Bien sûr, une fois le quartier arabe totalement avalé, le Grand Marché s'en prendra aux Cours des Ormes et des Orangers.

Arnaque, une spécialité locale

Les malfaiteurs ne manquent pas à Magritta, mais si les voleurs et les spadassins abondent, la spécialité de la région est l'escroquerie. De nombreux charlatans rivalisent d'imagination pour plumer le pigeon (paysans montant en ville, étrangers crédules, etc.). L'une de leurs techniques préférées est de se faire passer pour des agents du Trésor royal venus récolter des taxes impayées. Certains se déguisent en fonctionnaires royaux et font croire aux gens crédules qu'ils peuvent les aider à obtenir un rendez-vous avec un conseiller royal ou faciliter leurs affaires avec l'administration (plaintes, procès, demandes de rente, etc.) contre une « honnête » rémunération. D'autres encore, prétextant de vagues liens de parenté s'installent chez un marchand et vivent à ses crochets le plus longtemps possible. L'une des coutumes préférées des bandits estaliens, aussi bien en ville qu'à la campagne, est de demander l'aumône par la bouche d'un tromblon, en s'excusant et invoquant la misère, la sécheresse et leur charge de chef de famille.

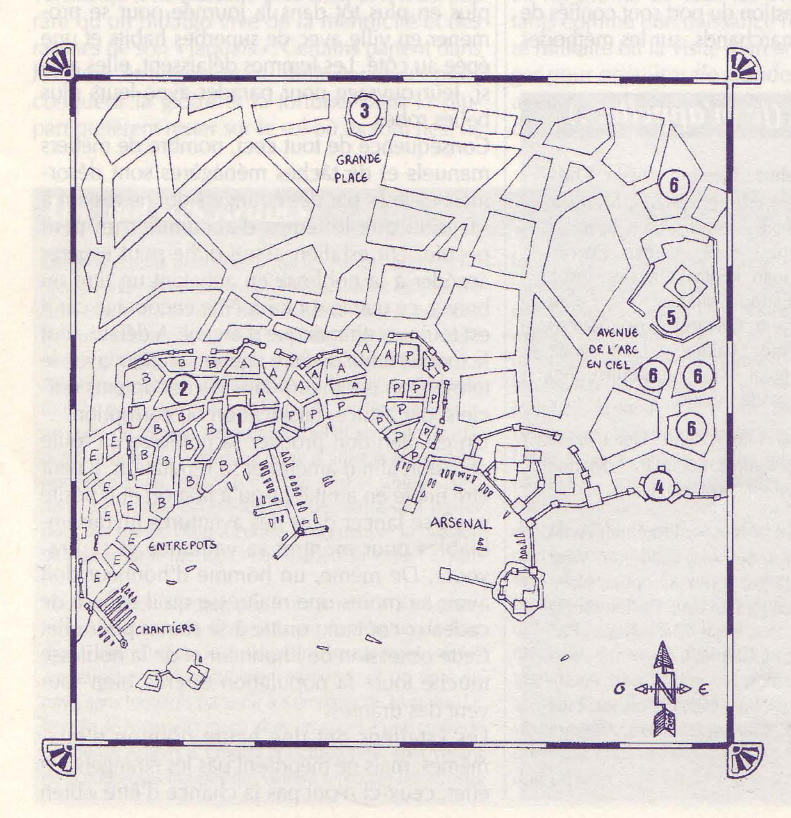
La face étincelante

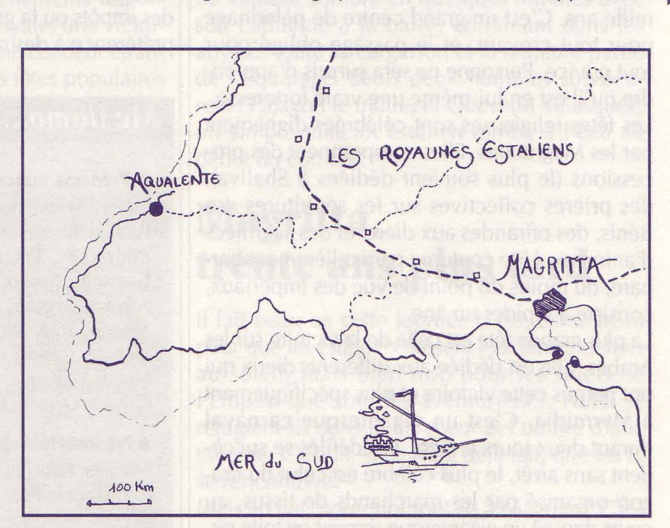
Passé les murailles, commence la nouvelle ville, de tentaculaires quartiers populaires ponctués de plantations d'oliviers et de grandes places. Là se trouvent les principaux temples de Magritta (voir La religion à Magritta).
Construit sur la plus haute colline, dominant le reste de la cité, le palais royal est une bâtisse massive de forme carrée, faite de pierres et de briques. Il est entouré par un magnifique parc, orgueil du roi qui y donne souvent des fêtes au bénéfice exclusif de la cour. Le siège de l'administration royale occupe environ un tiers du palais. Par la porte principale, on accède aux cours inférieures dont les deux plus vastes sont entourées de portiques ornés de bustes ; sur ces cours s'ouvrent les salles et les bureaux des différents conseils. Une foule nombreuse s'y presse chaque jour, donnant ainsi à l'endroit un aspect de place publique avec nombre de bateleurs et de vendeurs ambulants. La sécurité de la résidence du roi est assurée par une garde prétorienne constituée uniquement de nobles. La plupart des fils de bonne famille passent quelques années à garder le palais, tradition instaurée par un roi astucieux qui voulait inculquer le sens du devoir aux fils de ses turbulents seigneurs.
De nombreux nobles ont construit de superbes demeures à proximité du palais. Elles sont souvent entourées de petits parcs et copient l'architecture de leur royal voisin. Située à proximité du palais, l'avenue de L'arc-en-ciel est un chapelet de boutiques de luxe : vins fins, orfèvrerie, vêtements somptueux, etc. Les marchands vivent dans les étages supérieurs des boutiques. Les rues avoisinantes sont surtout peuplées d'artisans, souvent étrangers.

Les auberges magrittaines

La particularité des auberges de cette ville tient au fait qu'elles ne vendent ni boisson ni nourriture, vente qui est l'apanage de boutiques qui payent une taxe spéciale pour détenir le monopole dans un quartier donné. Les voyageurs doivent, soit acheter leurs victuailles dans ces boutiques, soit amener leurs provisions avec eux. Des agents du Trésor se déplacent d'auberge en auberge pour vérifier la bonne application ▷







Magritta

1: temple de Shallya; 2: prison; 3: temple de Myrmidia;

4: temple de Mannam; 5: palais royal; 6: demeures seigneuriales

A: quartier arabe; B: grand bazar; P: vieux port; E: entrepôts

de la loi. Des personnages affamés et sans provisions arrivant en pleine nuit dans une auberge magrittaine apprécieront certainement la législation locale.

La religion

Comme la plupart des Estaliens et des Tiléens, les Magrittains ont une vision un peu personnelle de la religion. S'ils adorent les mêmes dieux que les Impériaux, ils préfèrent en revanche adresser leurs prières à des « Bénis », anciens mortels particulièrement méritants que les dieux ont rappelés à eux et sur les tombes desquels se produit parfois des miracles. Les Bénis sont légion et protègent des lieux ou des catégories de gens en rapport avec leur dieu (Myrmidia pour les soldats, Manann pour les marins, etc.). Ainsi, il existe un Béni pour chaque profession, pour les jeunes filles cherchant un mari, les femmes enceintes, les malades... Les tombes de Bénis particulièrement populaires sont même l'objet de pèlerinages importants. Les Magrittains affectionnent les statuettes et les médailles religieuses et leur adressent des prières à tous moments. Les adorateurs des dieux de la Loi et d'Ulric considèrent ces pratiques comme s'apparentant à l'adoration de démons et tiennent Estaliens et Tiléens pour des idolâtres et des hérétiques.

Si la ferveur populaire se concentre sur les tombes des Bénis, la religion officielle se cristallise autour de trois principaux temples, ceux de Myrmidia, de Manann et de Shallya, littéralement encerclés, sinon assaillis, de boutiques et de colporteurs vendant des médailles, des statuettes et des images pieuses des Bénis. De ces trois temples, le plus notable est celui de Myrmidia car tous les lieux de culte de cette divinité dépendent de lui. En effet, c'est de là que partit l'appel au rassemblement des forces du Vieux Monde lors du début de l'invasion arabe, il y a mille ans. C'est un grand centre de pèlerinage pour tout croyant, et le passage obligé pour tout novice. Personne ne sera surpris d'apprendre qu'il est en lui-même une vraie forteresse.

Les fêtes religieuses sont célébrées dignement par les Magrittains. Elles comprennent des processions (le plus souvent dédiées à Shallya), des prières collectives sur les sépultures des Bénis, des offrandes aux dieux et des sacrifices d'animaux. Une coutume particulièrement barbare, du moins du point de vue des Impériaux, consiste à lapider un âne.

La plus grande fête est celle de la victoire sur les Arabes. Elle est dédiée aux différents dieux qui ont permis cette victoire et plus spécifiquement à Myrmidia. C'est un gigantesque carnaval durant deux jours entiers. Les défilés se succèdent sans arrêt, le plus célèbre est celui du dragon organisé par les marchands de tissus, au cours duquel un gigantesque serpent en toile circule dans la ville, au grand plaisir des enfants. Des processions burlesques de gens travestis, très souvent en animaux, parcourent les rues en chantant, dansant, se livrant à des plaisanteries de mauvais goût comme tendre des cordes en travers des rues à la faveur de la nuit ou bombarder des passants avec des projectiles malodorants comme des œufs pourris. Ces jours-là, ce ne sont pas des ânes que l'on lapide...

Documentation

Le monde de Warhammer est calqué sur le nôtre à l'époque de la Renaissance, ainsi l'Empire est l'équivalent de l'Allemagne de Charles Quint ; la Bretonnie, la France de François Ier et l'Estalie, l'Espagne du siècle d'or.

C'est dans cet esprit que Magritta a été développée en s'inspirant du Madrid du XVIe siècle, ainsi l'anecdote des maisons sans étages, l'incurie de l'administration, l'obsession de l'honneur et de la noblesse, les hidalgos, les citations et les corridas ayant lieu sur les places, sont des faits authentiques.

Pour ceux qui voudraient plus de renseignements, se reporter à :

— *La vie quotidienne en Espagne au siècle d'or*, de Marcelin Defourneaux (Hachette).

— *La vie quotidienne des gens de mer en Atlantique IXe-XVIe siècles*, de Michel Mollat (Hachette).

Un mot de politique

Magritta est gouvernée par le roi Philippe III, un monarque peu aimé de son peuple, qui vit dans un luxe inouï, unique dans le Vieux Monde. C'est une lourde charge pour les Magrittains qui payent des impôts écrasants. L'administration du royaume est confiée à des nobles de haute lignée qui répugnent à la tâche malgré les nombreux avantages inhérents aux charges comme des honneurs, des salaires très importants et des rentes.

Conséquence de cet état de fait, le gouvernement n'est pas efficace. Il n'est pas rare d'attendre des années avant qu'une affaire soit réglée. Les Magrittains ont l'habitude de dire : « Il est dommage que la Mort ne recrute pas ses ministres parmi ceux du roi de Magritta ; ce serait un brevet d'éternité pour l'humanité. »

Les affaires financières comme le recouvrement des impôts ou la gestion du port sont confiés de préférence à des marchands, sur les méthodes desquels (détournements et corruptions) le roi ferme les yeux pourvu qu'ils fassent rentrer l'argent.

Du point de vue politique extérieure, Magritta entretient de bonnes relations avec tous les Royaumes Estaliens, de bonnes relations imposées car personne ne peut se passer de Magritta, soit qu'ils dépendent d'elle pour assurer la protection des navires contre les pirates Tiléens et arabes qui infestent la région, soit qu'ils fassent le gros dos, les armées de Magritta étant promptes à mettre au pas des voisins trop agressifs.

Me llamo... (Je m'appelle...)

● **Prénoms masculins** : Fernand, Diégo, Christophe, Ambrosio, Rodrigo, Ignace, Mendez, Pablos, Numez, Linon, Antonio, Pedro, Sanchez, Rodriguez, Emanuel, José, Alonso, Porras, Gamache, Benito, Juan, Renfas, Alavarez, Velez, Alfonso, Sancho, Enrique, Suarez, Ruiz, Cabra, Tenorio, Soto, Suriano, Olivares, Tirso, Marcos, Vicente, Carlos, Perez, Palacio, , Dominguez, Morel, Valbuena, Igual, Vilar, Alessandro, Viel, Cazalla, Deleito, Espada, Alvaro.

● **Prénoms féminins** : Maria, Bélise, Elena, Juana, Micaela, Isabelle, Jéronima, Lucia, Inés, Marthe, Justina, Celestina, Marité, Magela, Eleni.

● **Noms de famille** : Aleman, Pimentel, Avila, Bustamante, Parades, Spinola, Calderon, Véga, Silva, Ségovie, Verdugo, Lopez, Oropesa, Navarette, Mordago, Murillo, Camarra, Cortés, Barrionuevo, Navarro, Abarca, Rojas, Malo, Navas, Pança, Guzman, Alarcon, Carpio, Gongora, Urbina, Ribera, Guardo, Burgos, Neveres, Castro, Arellano, Villalta, Haros, Molina, Espinel, Vasqez, Escamillo, Zapata, Cock, Chaves, Carniazo, Altamira, Atard.

Honneur, orgueil et fierté

La conception de la vie des Magrittains, ainsi que de tous les Estaliens, peut se résumer en trois mots : honneur, orgueil et fierté. L'honneur peut même surpasser la vie comme le montre la citation suivante, tirée d'un manuel de savoir-vivre estalien : « L'honneur est la réputation que l'homme a acquise par le rang qu'il occupe, par ses hauts faits, ou par la valeur qui se manifeste en lui... Et il y a deux choses qui sont égales : tuer un homme, ou salir sa réputation, car l'homme qui a perdu sa réputation, encore qu'il n'y ait (de sa part) aucune faute, est mort quant aux valeurs et aux honneurs de ce monde ; et pour lui, mieux vaudra la mort que la vie. » Cet honneur est lié à des sentiments d'orgueil et de fierté partagés par tous, nobles, marchands ou simples paysans. Un Magrittain ne reculera devant rien pour venger une offense faite à son honneur, même s'il faut pour cela sortir l'épée contre un groupe d'étrangers bien armés.

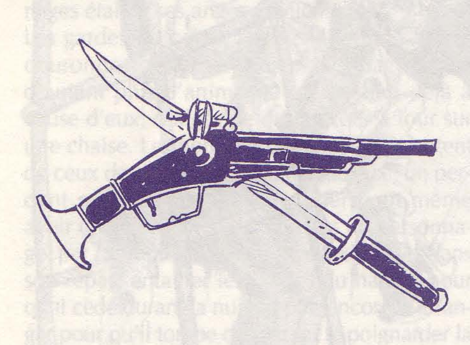
Le but de tout Magrittain est de monter dans l'échelle sociale en prouvant sa noblesse. Il existe un mépris généralisé des travaux manuels, même parmi ceux qui en vivent. Les marchands et les artisans quittent échoppes et ateliers de plus en plus tôt dans la journée pour se promener en ville avec de superbes habits et une épée au côté. Les femmes délaissent, elles aussi, leur ouvrage pour parader avec leurs plus belles robes.

Conséquence de tout ceci, nombre de métiers manuels et de tâches ménagères sont désormais exercés par des étrangers qui ne restent à Magritta que le temps d'accumuler un petit pécule. Un estalien assez riche peut espérer accéder à la noblesse en achetant un titre ou brevet, ce que le roi lui-même encourage car il est toujours en manque d'argent. A défaut, tout le monde tente de faire figurer son nom avec le terme Don (seigneur) dans les documents officiels, par astuce, falsification ou corruption...

Un estalien doit prouver sa noblesse en toute occasion afin d'améliorer sa réputation. Il peut être fidèle en amitié jusqu'à la mort et n'hésite pas à se lancer dans des aventures invraisemblables pour montrer sa vaillance et sa bravoure. De même, un homme d'honneur doit avoir au moins une maîtresse qu'il couvre de cadeaux coûteux, quitte à se ruiner pour elle. Cette obsession de l'honneur et de la noblesse touche toute la population et crée bien souvent des drames.

Les Estaliens ont une haute opinion d'eux-mêmes, mais ne méprisent pas les étrangers. En effet, ceux-ci n'ont pas la chance d'être « bien

né », c'est-à-dire en Estalie, et il ne faut donc pas leur en vouloir pour leur comportement inconvenant et leur manque d'honneur. Le meilleur compliment que puisse faire un estalien à un étranger, c'est de lui dire qu'il aurait dû naître en Estalie. Lorsqu'un estalien se trouve au sein d'un groupe d'étrangers, il se considère comme intrinsèquement supérieur, tout en reconnaissant les mérites de ses compagnons.



Les hidalgos

Placés en bas de l'échelle nobiliaire, les hidalgos forment le gros de la noblesse dont les titres remontent à quelque acte héroïque durant la guerre contre les Arabes. Certains d'entre eux vivent sur de petites exploitations agricoles, d'autres travaillent au service de grands seigneurs ou dans l'armée, mais la plupart ne possèdent aucune fortune, à part leur nom. Leur souci le plus important est de garder les apparences extérieures de leur rang afin d'affirmer leur supériorité sur la classe « vile » des bourgeois, marchands, paysans et artisans. Leur sens de l'honneur est encore plus exacerbé que celui de leurs compatriotes. Il arrive fréquemment qu'un hidalgo ruiné vienne s'installer en ville dans une mansarde afin de cacher à ses anciens voisins qu'il ne possède plus rien, et il n'est pas rare qu'un hidalgo vive de la mendicité et des rapines de son « laquais ». Certains partent dans les pays étrangers et au-delà des mers pour conquérir la gloire et la fortune, mais la plupart préfèrent rester sur le sol où ils sont nés. Ils symbolisent à eux seuls les extrêmes de la mentalité estalienne. La rencontre d'un groupe de personnages et d'un PNJ hidalgo cherchant l'aventure peut donner lieu à une situation amusante.

Les distractions profanes populaires

Si la danse est une passion nationale (les Estaliens n'hésitent pas à danser en pleine rue et le soir dans les auberges et tavernes) les Magrittains adorent également les spectacles de rue. C'est pourquoi il est fréquent de rencontrer sur les places de la ville des bateleurs (acrobates, comédiens, bouffons, montreurs d'animaux, jongleurs, imitateurs, poètes, troubadours, etc.). Les bons artistes sont connus et gagnent largement leur vie. Les comédiens tiennent une place à part car les pièces, souvent commanditées par de riches citoyens, servent généralement à régler des comptes en ridiculisant ouvertement tel ou tel. Le grand classique étant le mari trompé qui apprend son infortune en regardant la pièce donnée sous ses fenêtres…

Il existe plusieurs théâtres connaissant un grand succès parmi les classes aisées qui y viennent autant pour le spectacle que pour se faire admirer. Mais la véritable fête populaire reste la corrida qui se pratique sur les places de la nouvelle ville où les spectateurs sont juchés sur des gradins en bois servant également à barrer les accès. Les toreros combattent à cheval. Seuls les amateurs peu fortunés des petites villes de campagne combattent à pied, mais ils sont cordialement méprisés par leurs confrères professionnels. Si l'adversaire est souvent un taureau, il n'est pas rare de voir des animaux plus étranges comme des rhinocéros des Terres du Sud ou des buffles de Lustrianie.

Le roi profite de tous les événements importants comme une naissance royale, une victoire militaire ou la visite d'un ambassadeur étranger pour organiser de grandes fêtes populaires avec processions, courses de taureaux, feux d'artifices et banquets.

Un mot des Arabes

Certains érudits prétendent que les Arabes adorent un dieu du Mal, voire un dieu du Chaos. Il n'est est rien, les Arabes adorent un dieu de l'Ordre, divinité extrémiste qui lutte contre les autres dieux afin d'établir un ordre unique et figé pour l'éternité. Il a fourni aux ancêtres des Arabes un système social rigide où la religion contrôle tout. Le livre saint arabe est à la fois un livre religieux, un code de morale, un guide social et un traité de justice. Le dieu des Arabes ne porte d'ailleurs pas d'autre nom que Dieu, puisque c'est le seul et unique dieu dans un monde peuplé de démons se faisant passer pour des dieux. Dieu a confié à son peuple la mission de régner sur le monde et de répandre la Vraie Croyance.

Voilà près de mille ans, plusieurs armées arabes envahirent l'Estalie, afin d'y implanter la religion de leur dieu. Faute d'union, les Estaliens ne purent repousser les envahisseurs qui occupèrent rapidement un tiers du pays, sans toutefois parvenir à s'emparer de Magritta. Le temple de Myrmidia lança alors un appel à une croisade contre les Arabes. L'Empire et la Bretonnie envoyèrent de nombreuses troupes qui vinrent renforcer les armées locales. Après vingt ans d'une guerre particulièrement meurtrière, l'invasion fut stoppée et les troupes alliées rentrèrent chez elles. Une bonne partie du territoire estalien resta néanmoins au main des envahisseurs. Il fallut trois siècles de luttes incessantes, menées par les Estaliens seuls, pour que la reconquête soit complète. L'orgueil, la fierté et le sentiment de supériorité exacerbés des Estaliens datent de cette époque.

Les populations arabes établies sur le territoire ne furent pas toutes systématiquement exterminées ou refoulées. Par décision des autorités religieuses, un grand nombre d'Arabes furent convertis de force aux cultes des dieux du Vieux Monde. Cette mesure « humanitaire » fut plutôt mal prise par l'opinion publique qui aurait préféré l'extermination pure et simple. Depuis, tous ceux qui ont du sang arabe forment une sous-classe sociale méprisée par le reste de la population. Pour insulter gravement un estalien, il suffit de lui dire qu'il a du sang arabe, ou qu'il ressemble à un Arabe. Une personne voulant entrer dans une guilde de marchands, une corporation, une institution religieuse ou devenir noble doit prouver qu'il est de « sang pur ».

UNE HAINE TENACE

Là où tout commence

Le capitaine Arkan, un célèbre pirate, rentrait à son repaire, ses cales pleines des fruits d'une campagne de rapines, de pillages et de razzias, lorsque son navire, *Le Vautour*, fut pris en chasse par trois de ses rivaux, tous aussi sanguinaires et impitoyables que lui.

Arkan essaya de leur échapper, mais en vain. Trop lourdement chargé, une de ses grands voiles déchirée lors du tout dernier abordage, *Le Vautour* fut rejoint et le combat s'engagea bientôt, au crépuscule, quelque part sur la mer du Sud. A trois contre un, autant dire que les dés étaient jetés. Arkan maudit le sort, mais en fait de sort, il s'agissait d'une trahison, celle de son second, Pajagòn, soudoyé par les rivaux du capitaine.

Face à une mort inévitable, Arkan fit front, galvanisa son équipage et parvint même à couler un navire ennemi. Voyant que l'issue du combat était loin d'être certaine, Pajagòn se glissa derrière le capitaine et, au plus fort du combat, le poignarda. Mortellement blessé, Arkan resta cependant debout et fixa son meurtrier. Dans son regard, la surprise fut vite chassée par une profonde haine, une haine si forte qu'elle repoussa la mort. Pris de peur, le traître se jeta à l'eau. Leur chef blessé, leur second les trahissant, les hommes d'équipage perdirent tout espoir. D'une démarche raide et peu assurée, Arkan descendit à fond de cale pour saborder son vaisseau, puis remonta se tenir droit à la barre, la dague de Pajagòn encore plantée entre les omoplates. *Le Vautour* sombra en quelques minutes avec son capitaine à la barre, entraînant dans les abysses toute sa cargaison et la majeure partie de l'équipage. Seuls deux hommes survécurent : Pajagòn le traître, et Quevedo Velasquez, un simple matelot estalien tombé à l'eau au début du combat.

Magritta, trente ans plus tard

Il fait beau en cette journée d'été, assez beau pour que les Estaliens passent leur temps dehors au soleil, mais bien trop pour les sujets de l'Empire que sont les aventuriers… Aussi se réfugient-ils dans la fraîcheur et l'ombre d'une taverne. C'est là, si ce n'est déjà fait, que les PJ se rencontrent.

Mais au fait, pourquoi sont-ils à Magritta ? C'est une grande question que se poseront à coup sûr les personnages des joueurs, surpris de se retrouver à plus de 1500 km de Middenheim ! Et à laquelle le meneur de jeu devra répondre. Afin de justifier cette « téléportation », il peut avancer plusieurs raisons (voir ci-dessous), chacune d'elles pouvant être développée, en guise d'entrée en matière, en un petit scénario individuel ou collectif, selon les cas :

— Les personnages ont été engagés comme mercenaires pour lutter contre les pirates. Ils

ont participé à un ou deux abordages et ont touché leur solde.

— Les PJ ont escorté un riche marchand impérial naviguant de Marienburg à Magritta. Arrivé au terme du voyage, un différend les a opposés à leur patron qui s'est éclipsé dans le Grand Marché sans les payer. N'ayant pu retrouver l'indélicat, ils cherchent à présent à rentrer chez eux.

— A la suite d'un « coup d'éclat », les PJ ont préféré quitter l'Empire précipitamment. Le premier navire disponible partait pour Magritta, mais les personnages auraient aussi bien pu embarquer pour l'Arabie, les Terres du Sud ou la Lustrianie. Après quelque temps, ils présument que les choses se sont tassées et veulent retourner chez eux.

— Un personnage recherche sa fiancée, Lucia, vendue à des marchands arabes par des trafiquants d'esclaves. Il rassemble ses amis pour la retrouver. La piste les mène à Magritta où ils apprennent que Lucia a été emmenée en Arabie. (Retenez le nom de Lucia, il en sera fait mention plusieurs fois dans le scénario, pour ceux qui auront choisi ce background.)

— Les PJ buvaient tranquillement dans une taverne de Marienbourg lorsqu'ils ont été drogués et se sont réveillés matelots à bord d'un bateau en partance pour Magritta. Une fois leur « contrat » achevé, ils cherchent à revenir dans l'Empire.

— Un PJ guerrier effectue un pèlerinage au grand temple de Myrmidia.

— Un PJ marchand a été envoyé par un membre de sa famille ou de sa guilde pour étudier les méthodes des Magrittains et conclure des accords commerciaux.

— Un PJ marin (pilote, combattant embarqué…) est venu pour trouver, d'une manière ou d'une autre, des cartes maritimes et des renseignements sur la mer du Sud et la mer de Tilée.

— Ayant entendu parler de la répulsion des Estaliens pour les travaux manuels, un PJ artisan est venu faire fortune à Magritta et a réussi à trouver du travail à un tarif trois fois supérieur à celui en vigueur dans l'Empire. Après une année de dur labeur, il décide de retourner chez lui.

Dans tous les cas, le séjour à Magritta des personnages touche à sa fin et ils sont en quête d'un bateau pour rallier leur destination prochaine qui peut être l'Empire, l'Arabie ou une cité tiléenne. De toute façon, peu importe, ce qui compte c'est que les aventuriers embarquent.

Cela ne sera pas chose aisée et ce pour deux raisons. La première est le nombre des aventuriers, quatre ou cinq en général, qui limite le choix des bateaux du fait des places disponibles à bord. En effet, tous les navires sont des nefs marchandes qui ne peuvent accueillir que très peu de passagers. La solution à ce premier écueil est de rechercher un bateau ayant à la fois des cabines libres et manquant d'hommes d'équipage, ce qui permettrait de « caser » tous les personnages… et de faire des économies…

Le second problème est que les capitaines estaliens n'aiment pas prendre à leur bord des passagers étrangers qui ne soient pas recommandés par quelqu'un d'honorable (marchand établi, capitaine mercenaire, prêtre, etc.). Comme il n'y a pas pour l'heure de bateaux de l'Empire dans la baie, de telles recommandations sont nécessaires. Les diverses raisons de la présence des PJ à Magritta devraient leur en fournir et finalement leur permettre d'embarquer, tout cela étant occasion à jeu de rôle et visite de quelques lieux de Magritta comme les cantonnements des mercenaires ou le grand temple de Myrmidia.

El Loco

Tel est le nom (littéralement Le Fou) du petit navire marchand transportant vin et fourrures qui prend à son bord les personnages. Il s'agit d'une nef estalienne classique, aux flancs ronds, à la cale ventrue, au pont large et incurvé, aux deux mâts surmontés de poste de vigie et aux grandes voiles triangulaires semblables à celles des felouques arabes. Deux châteaux, possédant chacun une baliste sur la plate-forme, ornent poupe et proue. Celui de poupe abrite les cabines des officiers et des passagers. C'est de sa plate-forme que l'on dirige les manœuvres et pilote le bateau. Celui de proue tient lieu de quartier à l'équipage. En cas d'attaque ou de mutinerie, le château arrière devient un véritable fortin où l'on peut se barricader en dernier recours.

El Loco compte vingt hommes d'équipage, plus le capitaine et son second. Il a besoin de trois matelots supplémentaires et dispose de six places de passagers (trois cabines de deux personnes) dont déjà quatre sont occupées.

La première cabine est occupée par un noble estalien, Pablo Antonio del Iguerra Zurekin de la Rocha Roja ; la seconde par ses deux gardes du corps, des mercenaires impériaux taciturnes ; et la troisième par un vieux marchand estalien, un certain Quevedo Velasquez…

Il y a deux places de libres en tant que passagers. Une avec le noble, l'autre avec le marchand. Si ce dernier ne fait aucune difficulté pour partager sa cabine, le noble, quant à lui, refuse catégoriquement. Un arrangement est trouvé par le noble lui-même : un de ses gardes du corps dormira dans le couloir, devant sa porte, ce qui libère une place pour un personnage. A n'en pas douter, les mercenaires risquent de ne pas apprécier.

Quant aux personnages endossant le rôle de matelot, ils logent dans le château avant, parmi la forêt de hamacs tendus dans tous les sens…

Un charmant petit vieux

Petit, mince, les cheveux blancs, le sourire aux lèvres, Quevedo Velasquez est l'archétype du petit vieux sympathique, un rien philosophe, un rien grivois, intarissable sur les merveilles des pays lointains comme la Lustrianie ou l'Arabie et sur les mérites comparés de ses nombreuses conquêtes…

Il a beaucoup vécu, cela est certain. Et à la façon dont il parle, on imagine une jeunesse aventureuse avec de nombreux voyages, des explorations audacieuses, des combats difficiles, mais jamais, jamais on irait penser que ce vieil homme fut un pirate sauvage et sanguinaire…

Comme *El Loco* n'appareille que le lendemain, Quevedo Velasquez propose aux PJ de leur faire visiter la ville, ce que ces derniers devraient accepter sans trop de réticence du fait que, jusqu'à présent, leurs différentes activités ne leur en laissaient pas le temps. Au programme : la prison des nobles, la place des exécutions, le Grand Marché, les temples, notamment ceux de Myrmidia et de Manann, et bien sûr les tavernes de la vieille ville… Dans l'une d'elles, Quevedo est agressé par trois malandrins qui l'accusent d'avoir triché au jeu quelques jours auparavant, ce que Velasquez nie farouchement. Pris malgré eux dans la mêlée, les personnages sont obligés d'intervenir. L'échauffourée est vite réglée, les assaillants ne sont pas très dangereux pour des aventuriers (les traiter comme des marins du *El Loco*). Suite à cet incident, Quevedo écourte la « visite » et retourne au *El Loco*. A partir de cet instant, le vieil homme débordera de reconnaissance pour les personnages et recherchera leur compagnie et leur protection…

Un voyage trop tranquille

Ayant pris la mer, la nef file toutes voiles dehors vers sa destination.

Les premiers jours de la traversée sont, au dire des marins, des plus tranquilles, trop tranquilles même. Pensez donc ! La tempête qui s'abat sur *El Loco* au cours de la première nuit n'emporte qu'un seul marin ; ni les pirates, ni les Arabes ne pointent le bout de leur étrave, c'est à peine si un bateau sans pavillon suit la nef pendant quelques heures ; et surtout, *El Loco* n'est le

théâtre d'aucune bagarre ni règlement de compte, ce qui, connaissant la susceptibilité des Estaliens, est chose notable…
Pourtant ce ne sont pas les occasions qui manquent. Quevedo triche quand il joue avec les hommes d'équipage et les gardes du corps. Il est percé à jour mais personne n'ose le prendre à partie car Velasquez a subtilement fait comprendre à tous et à demi-mots que les personnages étaient ses anges gardiens…
Les gardes du corps, spoliés d'un bon tas de couronnes, regardent les personnages avec d'autant plus d'animosité qu'ils sont, déjà à cause d'eux, obligés de dormir tour à tour sur une chaise. Les hommes d'équipage s'écartent de ceux des PJ qui travaillent avec eux ; un perdant particulièrement rancunier peut même avoir un geste malveillant envers un personnage, par exemple mélanger diverses choses dans son repas, entailler les cordes du hamac pour qu'il cède durant la nuit ou pire encore, s'arranger pour qu'il tombe du mât ou le poignarder la nuit, lors d'une relève de quart.
Ainsi s'égrène les jours, jusqu'à un certain soir…

Au crépuscule, sur la mer du Sud…

Depuis le matin, Quevedo est sombre et mélancolique. Appuyé au bastingage, il fixe les flots. Son sourire proverbial a disparu, ses traits se sont durcis. Aux personnages qui s'inquiètent de son état, Quevedo répond qu'un « grand malheur » est arrivé dans ces parages, voilà longtemps…
Il explique qu'il a perdu tous ses « amis » dans un naufrage. Là s'est finie sa vie d'« aventurier ». Depuis, il n'avait jamais repris la mer…
Le soleil saigne dans la mer et le ciel devient d'un rouge profond. Chacun vaque à ses occupations quand soudain, droit devant, la surface des flots bouillonne d'un noir absolu, comme si une monstrueuse pieuvre crachait toute son encre avant de jaillir des abysses.
Lentement, des mâts portant encore des lambeaux de voiles et de cordages émergent des flots et c'est bientôt tout un navire qui sort des profondeurs.
Quevedo l'identifie aussitôt comme étant *Le Vautour*, il devient blême et se réfugie derrière les personnages qu'il ne quittera pas de tout le combat. Le capitaine du *El Loco* essaye de changer de cap mais trop tard…
Des spectres hurlants jaillissent du château arrière du *Vautour* et se jettent sur les vigies du *El Loco* qui, folles de terreur, sautent de leur poste pour venir s'écraser sur le pont ou plonger dans la mer. Sur le bateau à l'abordage, des dizaines de squelettes sortent des cales et brandissent des grappins qu'ils lancent sur la nef.
Tout à se battre contre les spectres, l'équipage du *El Loco* est incapable d'empêcher le vaisseau fantôme de se glisser le long de la nef. Alors que le soleil s'enfonce de plus en plus vite dans la mer, les premiers squelettes, dagues et sabres rouillés en main, prennent pied sur *El Loco* et viennent prêter main forte aux spectres.
Devant cette marée venue d'outre-tombe, toute résistance est vaine. Spectres et squelettes semblent naître de la cale du *Vautour*, peu importe combien d'entre eux sont abattus, d'autres les remplacent…
Quoi que fassent les PJ, l'équipage se fait déchiqueter. Le château arrière n'offre qu'un abri illusoire, les spectres passent à travers les portes et les squelettes, à force d'acharnement, réduisent en lambeaux portes, parois et planchers et pénètrent de tous côtés dans le réduit…
Dans ces conditions, fuir n'est pas un déshonneur et les personnages seraient sages d'y penser, à condition d'en avoir l'occasion. Lorsque les aventuriers s'en préoccupent, la chaloupe du *El Loco* est justement en train d'être mise à l'eau par les gardes du corps du noble estalien. Il y aurait de la place pour tout le monde, mais les mercenaires l'entendent d'une autre oreille et refusent de laisser monter les personnages, allant jusqu'à les repousser les armes à la main.
Si les aventuriers, accompagnés de Quevedo, embarquent sur la chaloupe, ils assistent au naufrage du *El Loco*, mais ils ne sont pas sauvés pour autant (voir A la dérive…).
S'ils sont, avec leur ami Quevedo, bloqués sur la nef, ils deviennent rapidement les seuls êtres vivants à bord. Le combat semble perdu, rien ne paraît plus pouvoir les sauver. C'est alors que les hordes du *Vautour* cessent d'attaquer, les squelettes fixent les personnages de leurs orbites vides, leurs armes brandies, et les spectres survolent en un ballet sinistre *El Loco* qui coule lentement.
Paraît alors un squelette de plus de deux mètres, vêtu de lambeaux de vêtements somptueux, paré de nombreux bijoux et coiffé d'un chapeau en relatif bon état. Un zombi, une femme noyée de fraîche date, l'accompagne. Sur le passage de cet étrange couple, tous les squelettes réduits en miettes durant le combat se reconstituent et les valides s'écartent respectueusement.
« Viens à moi, Quevedo l'étripeur, lance la zombi, porte-parole d'Arkan, avec une voix d'outre-tombe, viens rejoindre ton capitaine. Il t'attend depuis si longtemps… » Velasquez est irrésistiblement attiré vers le squelette qui le prend à la gorge et le soulève de terre d'une main. « Où est Pajagòn ? » demande la femme.
Quevedo gigote pathétiquement, et jure qu'il n'en sait rien. Les doigts se resserrent. Finalement, d'un geste vif du poignet, le squelette du capitaine Arkan lui brise le cou et Quevedo s'écroule comme un pantin désarticulé. Toute action des personnages est vouée à l'échec, ne sont-ils pas entourés de squelettes et de spectres, acculés à la mer et dominés par la masse impressionnante du capitaine Arkan ? Après quelques minutes de flottement, Quevedo l'étripeur se relève, une lueur rouge dans le regard, et vient se placer à la droite de son capitaine.
« J'attends depuis très longtemps que le dernier membre de mon équipage reparaisse sur les mers, martèle la zombi. Puisque vous avez permis cela en lui sauvant la vie, j'épargne la vôtre. Cependant vous allez me rendre un petit service. Voici trente ans, un traître nommé Pajagòn a causé la perte de mon navire et ma mort. Vous avez trente jours pour le retrouver et me le livrer. Sans cela je saurai vous retrouver… »
Alors que *El Loco* s'enfonce par l'avant, la zombi s'approche des personnages et tend le bras. Dans sa main, paume ouverte, se trouve une petite statuette en os montée en pendentif, repré- ▷

Les personnages non-joueurs

(Les PNJ sont considérés comme ayant toutes les compétences de leurs carrières.)

Marins estaliens

Matelot
M4 CC45 CT45 F5 E4 B8 I45 A2 Dex30 Cd35 Int20 Cl35 FM35 Soc25

Quevedo Velasquez

Pirate, Commerçant, Joueur professionnel, 53 ans
M3 CC42 CT42 F2 E5 B6 I42 A2 Dex29 Cd40 Int49 Cl60 FM51 Soc38



La statuette en os

Arkan n'aura pas à retrouver les PJ car lui-même, ses légions et *Le Vautour* sont maintenant dans cette statuette, une statuette un peu particulière dont la forme se modifie parfois légèrement, et qui change de temps de temps de porteur. Elle refroidit à mesure qu'elle s'approche de Pajagòn, jusqu'à glacer et brûler son porteur en présence du traître. Petit détail, tous les animaux ont une peur panique de la statuette : les oiseaux s'envolent à tire-d'aile, les taureaux de combat reculent, les chiens hurlent à la mort…
Cet objet, les aventuriers ne pourront pas s'en défaire. Perdue, donnée ou volée, l'amulette reviendra automatiquement pendre au cou de son dernier porteur dans l'heure qui suit. S'ils essaient intentionnellement de la détruire ou de la perdre, le porteur actuel devra réussir un jet de Force mentale à -30 ou se suicider. On ne défie pas impunément le capitaine Arkan ! Seul un magicien ou un prêtre de Mórr de niveau 3 ou plus saurait identifier la véritable nature de l'objet. Mais personne n'est en mesure de le détruire, même magiquement.
Quant à la lancer dans l'eau, attention aux petits malins ! Pas question de faire apparaître Arkan à partir d'un verre ou d'un chaudron, il lui faut une véritable étendue d'eau comme la mer ou un lac. Passé le délai d'un mois, Arkan apparaît dans toute étendue d'eau proche des PJ et ces derniers doivent dépenser un point de Destin pour survivre à la confrontation. Ceux qui n'en ont pas à dépenser rejoignent directement l'équipage du capitaine sous forme de zombis. Tout appel inconsidéré à Arkan (si Pajagòn n'est pas à proximité) coûte un point de Destin à chaque personnage.

sentant un squelette. « Si vous acceptez, prenez cette statuette et jetez-la dans l'eau en criant mon nom quand Pajagòn sera entre vos mains. Sinon… » A ce mot, les squelettes brandissent leurs armes. Ils attendent une minute, temps réel, avant de se jeter sur les personnages. Mais même si le combat s'engage, la zombi garde la main ouverte, attendant que l'un des PJ prenne l'objet. Ceci fait, le capitaine Arkan, les zombis, les squelettes, les spectres et le bateau fantôme disparaissent en un battement de paupière.
Les personnages ont juste le temps de rassembler leurs affaires avant que la nef sombre entièrement.

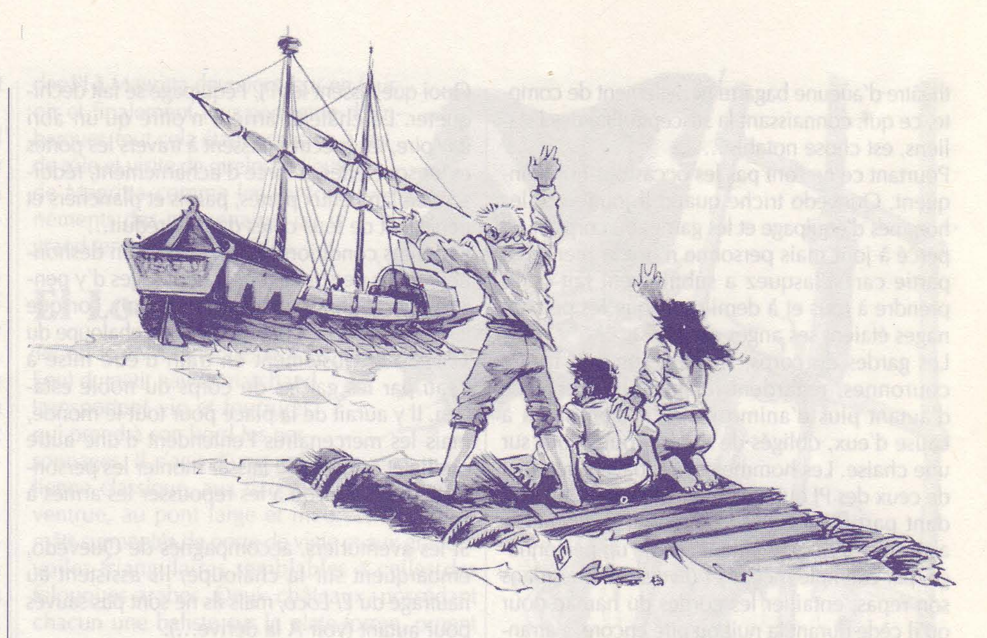
A la dérive…

Dans la chaloupe ou le radeau de fortune, les personnages dérivent en pleine mer du Sud.
Si les personnages se sont enfuis à bord de la chaloupe, l'apparition du capitaine Arkan, la mort de Quevedo et la malédiction auront lieu le soir suivant, lors d'une seconde apparition du *Vautour*.
Dans tous les cas donc, la situation n'est pas très bonne, si Arkan a pris rendez-vous pour dans un mois, la faim et la soif, elles, sont d'emblée présentes…
Deux jours s'écoulent, deux longs jours passés à écoper la chaloupe ou à voir lentement et inéluctablement sombrer le radeau. C'est alors que le ciel sourit aux naufragés ! Une voile se découpe à l'horizon et se rapproche d'eux… Sauvés ! Oui, en quelque sorte…



Bienvenue à bord !

Les personnages dérivent depuis plusieurs jours lorsqu'une voile apparaît à l'horizon, celle d'une galère arabe. Le navire s'approche rapidement et des grappins sont lancés. Un homme au teint basané parlant parfaitement l'occidental demande aux naufragés de monter à bord. Toute tentative de fuite ou de résistance est impossible, des archers sont prêts à transformer les PJ en porcs-épics. Les personnages sont hissés sur le pont et fouillés par les pirates arabes qui détaillent leur prise avec des commentaires railleurs. Certains ne se contentent pas de paroles et ont des gestes déplacés envers d'éventuelles aventurières mais n'iront pas plus loin, plusieurs d'entre eux ayant été taillés en pièces par le Maître pour moins que cela…
La fouille est complète et minutieuse, chaque objet trouvé est longuement étudié, les doublures des vêtements sont déchirées, les coutures tranchées au couteau. Tout ce qui est bijoux, monnaie ou armes est partagé entre les pirates présents, le reste, dont la statuette, est jeté à la mer. Les symboles religieux subissent un sort particulier : les Arabes les piétinent et crachent dessus avant de les jeter par-dessus bord. Toutes les possessions des PJ leur sont ainsi enlevées, y compris les vêtements qui sont remplacés par de simples pagnes de toile.



apparaît alors le capitaine, Kemal Refik, le teint basané, les cheveux noirs, le port hautain. C'est un homme froid et méprisant qui parle l'occidental avec un accent particulier, curieux mélange entre les intonations arabes et les intonations tiléennes. Il se distingue de ses hommes par ses vêtements de soie, sa cuirasse rutilante et son grand sabre à deux mains (arme arabe équivalente à une épée à deux mains). Il sert fidèlement Abdul Alhazred, le maître de la galère, par intérêt, car il lui a promis le commandement de l'armée sainte qu'il lancera un jour contre l'Occident.
Le suit de près Mehmet Esad, son second. Avec ses 2,10 m, son importante musculature, son crâne chauve et son grand fouet, Mehmet est impressionnant. Fidèle ombre du capitaine, il lui est dévoué comme un chien et ne le quitte pratiquement jamais. C'est une sombre brute que même l'équipage craint et évite dans les limites du possible. Ses grands plaisirs sont de fouetter un esclave ou un marin, de donner la cadence aux rameurs avec le tambour et, lors des mouillages, de s'approcher silencieusement d'un marin pour le jeter à la mer d'un grand coup de pied tout en éclatant de rire. Les seules choses qu'il redoute sont la fureur de son capitaine et le Maître qui le terrifie. Sa connaissance de l'occidental est insuffisante pour mener une conversation soutenue et se limite à quelques termes simples comme : rame, tais-toi, plus vite, suis-moi, meurs, chien d'infidèle, etc., et quelques insultes que nous ne reproduirons pas ici.
Le capitaine prend les personnages un à un et les interroge sur les circonstances de leur naufrage, tout en expliquant qu'il n'hésitera pas à faire fouetter ceux qui ne répondent pas aux questions. Si tous les personnages racontent une histoire vraisemblable comme un incendie ou une tempête, Kemal n'ira pas plus loin. En revanche, si les PJ racontent chacun une histoire différente, le capitaine pousse l'interrogatoire plus loin. Si un personnage parle de navire fantôme et de mort-vivants, il est emmené chez le Maître pour complément d'informations.
De même, si les Arabes s'aperçoivent que la statuette est revenue au cou d'un PJ, ce dernier n'échappera pas à une séance de coups de fouet avec Mehmet, suivie d'une « entrevue » avec Abdul.

Avant de conclure l'interrogatoire, Kemal demande aux PJ s'ils servent le Vrai Dieu. En cas de réponse affirmative, il pose quelques questions théologiques afin de vérifier les dires du naufragé. Les menteurs sont attachés à un mât et reçoivent vingt coups de fouet. Cette dernière formalité réglée, les PJ sont enchaînés à un banc de rameur. C'est Mehmet qui a les clefs de tous les fers, il porte le trousseau à sa ceinture.
Si le groupe d'aventuriers comporte une femme, celle-ci est enfermée dans une cale sous la garde continue d'un eunuque et ce sans subir d'outrages particuliers. Elle sera même l'objet de nombreuses attentions (vêtements d'odalisque, bains, huiles parfumées, nourriture de choix, promenades régulières sur le pont), d'autant plus si elle est vierge. Si tel est le cas, le Maître tiendra à la garder en parfaite santé afin de la vendre en Arabie ou d'être en mesure d'offrir un sacrifice spécial à un puissant démon. Dans le cas contraire, il compte bien s'amuser avec elle mais attend une semaine pour cela, le temps que la prisonnière reprenne des forces. La relative liberté qui est offerte à une aventurière peut lui permettre de s'évader et donc d'aider ses amis…

La galère arabe

Al-Baz (ce qui signifie Le Faucon) est un navire de guerre rapide et meurtrier, long de 40 mètres et large de 5, conçu pour naviguer aussi bien à la voile qu'à la rame. Près de cent soixante esclaves rameurs répartis sur trois rangs la propulse à grande vitesse lors des combats, où la technique habituelle est d'éperonner le navire ennemi avant de passer à l'abordage. La vitesse de déplacement à la voile avec un bon vent peut atteindre par jour 120 km en régime de cabotage près des côtes, et 240 km en pleine mer. Une galère à pleine vitesse peut aller trois à quatre fois plus vite qu'un navire à voile, mais la cadence ne peut être prolongée plus de quelques heures.
Ce type de navire, conçu uniquement pour la guerre, ne peut pas transporter plus d'une tonne de fret. Cette limitation oblige les pirates à ne récupérer que l'essentiel (l'or, des rameurs en remplacement de ceux perdus et quelques esclaves de choix) sur les navires capturés avant de les couler.

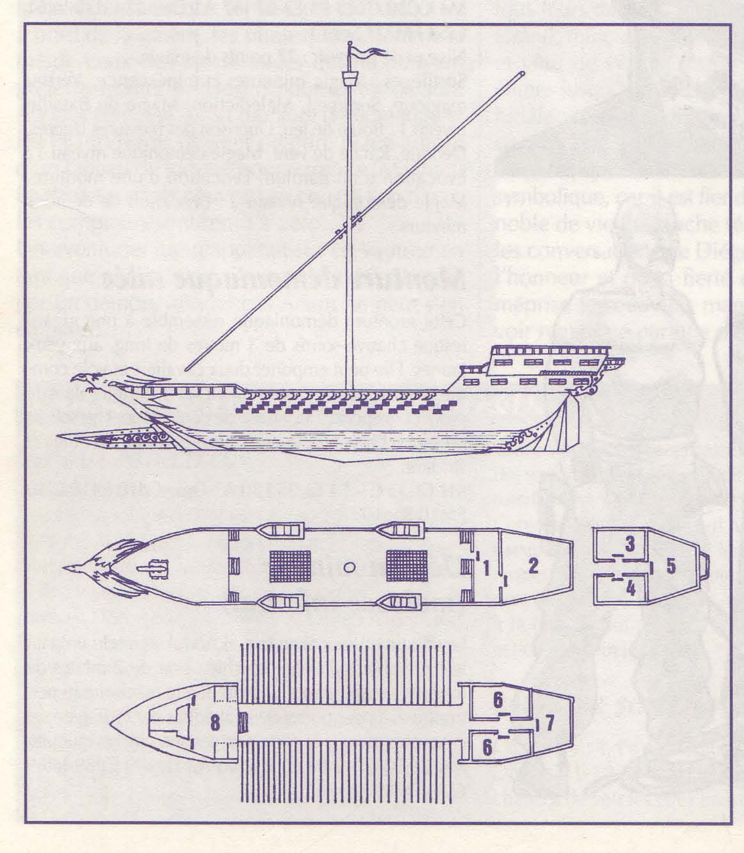
A l'avant de la galère est placée une petite pièce d'artillerie dérobée sur l'épave d'un navire marchand. Aucun pirate n'ose s'en servir par peur d'une explosion, mais le capitaine Kemal ne désespère pas de trouver un esclave pouvant lui en apprendre le fonctionnement. Il traitera particulièrement bien tout personnage prétendant connaître les canons. Un des rameurs est un ancien officier artilleur, mais il tait sa connaissance pour mieux pouvoir l'utiliser contre les Arabes le moment venu.
Le pont est large et protégé de chaque côté par de hauts bastingages en bois renforcés de métal qui servent de bouclier. Les bancs de nage sont situés sous le pont et sont entièrement recouverts par lui. Des escaliers placés à chaque extrémité du navire permettent d'accéder aux bancs de nage et aux cales situées à l'avant. Celles-ci ne contiennent que des vivres et des cellules pour les prisonniers de choix ou des pirates avant leur exécution. Un garde veille sur elles à toute heure du jour et de la nuit.
Trois petites cabines sont situées à l'arrière du navire, dans un château qui domine le pont. L'une d'elles est habitée par le capitaine Kemal Relik et sert également de salle de navigation. Le second Mehmet Esad occupe la plus petite des cabines, à côté de celle de Kemal, qui sert aussi d'infirmerie.

Le Maître

De grande taille, le teint blafard, portant une longue robe noire et s'appuyant sur un bâton, Abdul Alhazred est un dangereux fanatique dont l'ultime ambition est de frapper un grand coup contre les Occidentaux en utilisant ses connaissances de démoniste. La piraterie et l'esclavage lui procurent l'argent nécessaire pour parvenir à ses sombres desseins, notamment pour obtenir des armes à feu pour équiper ses futures troupes. Ses origines sont obscures, il a surgi un jour des montagnes en se prétendant envoyé par le Vrai Dieu afin de détruire les infidèles. La galère lui a été vendue par un ancien pirate pour une somme importante, payée en pièces d'or portant des symboles très anciens. Il règne sur ses hommes par la terreur, n'hésitant pas à éliminer les fortes têtes en les faisant dévorer par un démon.
Comme tous les démonistes, Abdul souffre de divers handicaps physiques. Sa peau se couvre d'écailles reptiliennes, son odeur corporelle bizarre est de plus en plus persistante, il ne supporte plus la lumière du jour. En cas d'exposition à une lumière plus forte que celle du crépuscule, il perd 50 % de toutes ses compétences. Cette sensibilité à la lumière le rend très prudent vis-à-vis de l'utilisation des boules de feu, objets lumineux par excellence, qui le rendent aveugle pendant 1d4 tours (les handicaps et leurs effets complets sont décrits à la page 138 des règles de Warhammer).
Le Maître se réserve la plus grande des cabines, celle qui est située au-dessus des deux autres, comme pour les dominer, de la même façon que Mehmet et Kemal dominent le reste des pirates qui dorment à même le pont. De là, bien que la porte soit toujours fermée, il semble épier tout ce qui vit sur le pont.
La cabine d'Abdul est plongée dans une obscurité presque complète, la seule source de lumière étant une petite lanterne éclairant à peine ; d'épais tissus noirs protègent la pièce contre la lumière du soleil. Les senteurs entêtantes d'un parfum musqué émanent de la cabine, subterfuge du démoniste pour masquer l'étrange odeur qui émane de sa personne.
Le propriétaire de la galère apparaît sous la forme d'une silhouette noire, à peine visible dans la pénombre de la cabine, une présence étrange et menaçante qui parle avec une voix lente et rauque, pose des questions incisives et réclame des réponses claires. Si les PJ font l'erreur de parler du bateau fantôme et de la malédiction, Abdul ne sera satisfait qu'après avoir entendu toute l'histoire, même s'il doit pour cela faire fouetter tous les personnages ou même donner une aventurière à son équipage. En cas de refus obstiné, il appelle un démon pour les convaincre. Si cela ne suffit toujours pas, il fait exécuter l'un des PJ. N'étant pas un nécromant, l'étude de la statuette et la découverte de ses curieuses propriétés ne lui apprennent rien de plus, mais l'intriguent considérablement.
Sa curiosité assouvie, il confie les PJ à Kemal en lui demandant de les garder à l'œil et de lui rapporter tout événement inhabituel. Bien sûr, si la limite d'un mois est évoquée devant lui, il se débarrassera des PJ avant cette date. Mais en attendant, « rame chien d'infidèle... »

Routine

La plupart du temps, la galère se déplace grâce à ses voiles, mais les rameurs doivent prendre le relais lorsque le vent tombe et lors des abordages. Tous les deux ou trois jours, Kemal ordonne un exercice afin de tester la vigueur des rameurs qui doivent alors fournir un gros effort pendant plusieurs heures d'affilée. La cadence est donnée par Mehmet sur le grand tambour, situé à l'arrière du premier étage des bancs de nage. Ce tambour est haï par les galériens qui voient en lui le symbole de leur esclavage.
Les pirates arabes, une cinquantaine, ont une taille légèrement inférieure à celle des Impériaux, un teint basané, des yeux et des cheveux noirs. Ils ne parlent pas l'occidental et méprisent les esclaves. Lorsqu'ils n'exécutent pas des manœuvres nautiques, ils jouent aux dés, s'entraînent au combat, nettoient leurs armes, prient le Vrai Dieu et insultent les rameurs. La galère tire un filet qui est relevé plusieurs fois par jour. Le produit de la pêche sert à nourrir l'équipage, voire les esclaves si la prise est abondante. Dans ce cas, chacun d'eux a droit à un demi-poisson cru.
La plupart des cent soixante rameurs sont des Estaliens, mais il y a aussi quelques Tiléens et bretonniens et même deux mercenaires venant de l'Empire. Ce sont tous des hommes jeunes et vigoureux, les pirates exerçant une sélection impitoyable. Une grossière bouillie de céréales peu appétissante, mais nourrissante, est distribuée deux fois par jour, en même temps qu'un litre d'eau par rameur. Les malades incapables de ramer sont jetés à la mer.
Chaque rameur est attaché à son banc de nage avec une grosse chaîne métallique. Théoriquement, toutes les chaînes sont vérifiées chaque jour, mais les pirates négligent souvent cette précaution, ce qui permet à certains de se libérer peu à peu.
Les galériens ne peuvent parler directement qu'avec ceux des bancs de nage proches. Des communications plus lointaines se font en relayant les messages de banc en banc, ce qui complique singulièrement les conversations.
Tout en ramant, les PJ peuvent apprendre, de la part d'un voisin ancien pilote, la localisation du port d'attache de la galère (voir la fin de la campagne), et donc la destination du navire tôt ou tard. Bien que les rameurs ne voient jamais la couleur



Galère

1 : armurerie & réserves de poudre
2 : dortoir des pirates
3 : cabine de Kemal Relik
4 : cabine de Mehmet Esad
5 : cabine de Abdul Alhazred
6 : dortoir des pirates
7 : réserves
8 : cellules & réserves

du ciel, ils savent que le véritable maître de la galère vit en reclus dans une des cabines à l'arrière et que ses hommes ont peur de lui. Certains parlent vaguement d'une présence étrange qui se déplace dans l'allée centrale des bancs de nage, certaines nuits. Si les PJ insistent pour tout savoir, l'un des rameurs évoque à voix basse de mystérieuses disparitions qui se produisent alors parmi les rameurs. La raison en est que chaque fois qu'il appelle un démon, Abdul lui offre l'âme d'un esclave faible, récalcitrant ou, faute de cela, pris au hasard.

L'île

En essayant de se défaire de leurs chaînes, les personnage s'aperçoivent que d'autres rameurs y sont déjà parvenus mais le gardent secret. Ces hommes préparent une mutinerie basée sur l'utilisation de la pièce d'artillerie. Leur plan est mal préparé et ils n'ont aucune chance de réussir. Seuls les aventuriers peuvent les raisonner et calmer leur impatience. Si la mutinerie a quand même lieu, ou si les PJ décident d'y participer sans réfléchir, les Arabes auront tôt fait de reprendre les choses en main et les meneurs seront exécutés.

De toute façon, Kemal a prévu de faire escale, quatre jours après l'arrivée des PJ, devant une petite île volcanique de 5 kilomètres de long sur 2 de large, faite de marais, de collines escarpées et de ravines encaissées couvertes de végétation, pour reconstituer les réserves d'eau et de vivres

Me llamo... (Je m'appelle...)

● **Prénoms arabes** : Mehmed, Soliman, Mourad, Orhan, Tchélébi, Sélim, Mohamed, Ahmed, Ibrahim, Tamerlan, Moustafa, Adnan, Barkan, Osman.

fraîches. Il a besoin pour cela de débarquer des esclaves. Si une rébellion a eu lieu, aucun des participants encore en vie ne descendra à terre.

La moitié des pirates part chasser, pendant qu'une dizaine d'esclaves, dont les PJ s'ils ont été « sages », sont choisis pour aller remplir des tonneaux à une petite source située au centre de l'île.

Arrivés sur place, les pirates surprennent une femelle homme-lézard et veulent l'abattre. Gageons que les personnages profiteront de cette occasion pour s'évader en tuant plusieurs gardiens.

Rendus furieux par cette évasion, Kemal et Abdul installent un campement sur le rivage, y débarquent les deux tiers des pirates et organisent une traque impitoyable.

Pendant leur fuite, les PJ ont l'occasion de découvrir des cavernes occupées par une petite tribu d'hommes-lézards, une quarantaine de membres dont dix guerriers. N'ayant pas la supériorité numérique, ces créatures n'attaquent pas les aventuriers qui peuvent en faire des alliés pour peu qu'ils leur fassent comprendre qu'ils combattent le même ennemi. Sauver la femelle, même si cela est hautement improbable, serait d'un grand secours dans cette démarche.

Si cette tentative échoue, les PJ peuvent toujours tenter de les attirer vers le camp du rivage afin de créer une diversion pendant qu'ils se glissent à bord de la galère et libèrent les rameurs en s'emparant des clefs.

Cette action doit avoir lieu en plein jour ou au petit matin, pour qu'Abdul soit gêné par la lumière et ne puisse utiliser à fond ses capacités magiques. Il parvient tout de même à lâcher un molosse infernal sur les mutins avant de s'enfuir sur une monture démoniaque ailée, tout en maudissant les personnages qui n'ont pas fini de le trouver sur leur chemin.

La cabine d'Abdul recèle le fruit de ses rapines qu'il n'a pas eu le temps d'emporter. En tout 100 000 Co qu'il faudra partager avec tous les rameurs si les PJ ne veulent pas être mis en pièces. De leur côté les autorités magrittaines réclameront le tiers des prises et iront jusqu'à fouiller hommes et bateau. Toute fraude entraînera la confiscation de tous les biens du contrevenant.

En attendant Arkan...

Théoriquement, les personnages ne vont pas restés galériens plus de quatre jours. Mais les choses peuvent mal tourner. Voici donc de quoi meubler un plus long séjour à bord...

● Pendant une nuit sombre, l'un des PJ, plus sensible que les autres, se réveille et sent une présence se promener sur le pont, descendre

Les personnages non-joueurs

(Les PNJ sont considérés comme ayant toutes les compétences de leurs carrières.)

Pirates arabes

Matelot, Pirate, entre 15 et 40 ans
Compétences supplémentaires : Escalade, Esquive.
M4 CC50 CT38 F4 E4 B10 I45 A2 Dex39 Cd45 Int 39 Cl39 FM 32 Soc45

Kemal Refik

Pirate, Capitaine de navire, 31 ans
Compétences supplémentaires : Orientation, Langue étrangère (occidental), Esquive, Spécialisations (Armes à deux mains, Armes articulées).
M5 CC66 CT55 F5 E5 B12 I56 A3 Dex49 Cd55 Int40 Cl45 FM44 Soc69

Mehmet Esad

Combattant embarqué, Second de navire, 35 ans
Compétences supplémentaires : Déplacement silencieux, Spécialisation (Armes de poing : fouet), Traumatologie, Tortures, Musique (tambour), Langue étrangère (occidental), Force accrue (pris en compte dans le profil).
M4 CC55 CT46 F6* E5 B13 I34 A2 Dex35 Cd35 Int38 Cl45 FM32 Soc29

Abdul Alhazred

Apprenti sorcier, Sorcier 1, démoniste 1 et 2, 41 ans
Compétences supplémentaires : Langue étrangère (occidental), Esquive, Fabrication de drogues, Fabrication de poisons, Langage secret (vieil arabe), Vision nocturne.
Possessions : un bâton sculpté de runes augmentant sa FM de 20 % (compris dans le profil), trois livres de





magie démonique en arabe, des composants pour tous les sorts, cinq livres d'histoire en arabe traitant des guerres contre les Occidentaux, un livre sur le culte de Myrmidia.
M4 CC30 CT25 F3 E3 B7 I67 A1 Dex 57 Cd30 Int61 Cl53 FM72* Soc13
Niveau de pouvoir : 27 points de magie.
Sortilèges : Magie mineure: Luminescence, Verrou magique, Sommeil, Malédiction. Magie de Bataille niveau 1 : Boule de feu, Guérison des blessures légères, Débilité, Rafale de vent. Magie démonique niveau 1 : Evocation d'un gardien, Evocation d'une monture. Magie démonique niveau 2 : Evocation de démons mineurs.

Monture démoniaque ailée

Cette monture démoniaque ressemble à une gigantesque chauve-souris de 3 mètres de long, aux yeux jaunes. Elle peut emporter deux cavaliers et vole comme un voleteur. Le mouvement de 4 indiqué dans le profil correspond à la vitesse de déplacement au sol. Sa présence provoque la peur, ainsi que son horrible cri strident.
M4 CC33 CT- F4 E3 B5 I 30 A1 Dex- Cd10 Int10 Cl10 FM10 Soc10

Démon mineur (molosse infernal)

Le démon mineur avec lequel Abdul a conclu un pacte ressemble à un énorme chien noir de 2 mètres de long, aux yeux jaunes luisants et à la mâchoire hypertrophiée. Il peut porter deux attaques par tour avec ses crocs et provoque la peur avec ses aboiements rauques.
M6 CC50 CT42 F4 E3 B5 I60 A2 Dex89 Cd89 Int89 Cl89 FM89 Soc14

au niveau des bancs de nage et se déplacer lentement à côté des rameurs endormis. La présence s'arrête devant le PJ et l'examine un instant avant de s'éloigner. Si le personnage parle ou tente de bouger, il sent une main glacée se poser sur son épaule et sombre dans un profond sommeil. Au petit matin, l'un des rameurs enchaînés à côté des personnages aura disparu.

● Un navire de guerre mercenaire de la flotte de Magritta, *Le Poing de Sigmar*, surgit à l'horizon et se lance à la poursuite du bâtiment arabe. La traque dure dix heures avant que la galère ne puisse s'échapper, dix heures de cauchemar pour les rameurs qui doivent fournir un effort immense, sous un déluge de coups de fouet. Plusieurs esclaves craquent, cessent de ramer en pleurant et sont égorgés sur place pour l'exemple.

● Une nuit, les PJ sont réveillés par un cri strident qui provient de l'extérieur du navire. L'un des rameurs croit avoir entendu un lourd bruissement d'ailes, au contraire d'un de ses camarades qui pense que c'était le bruit du vent dans les voiles, bien qu'il n'y ait eu aucun vent à ce moment-là.

● Le navire pirate traque et attaque un navire de commerce. Profitant de la puissance motrice fournie par les rameurs, la galère manœuvre avec rapidité et éperonne sa victime. Les pirates se jettent à l'abordage et massacrent tous les marins estaliens, à l'exception d'une dizaine qui rejoignent les rameurs sur les bancs de nage.

● Rendu fou par le désespoir, un Bretonnien profite de la distribution de nourriture pour attaquer un pirate. En représailles, Kemal prive les rameurs d'eau pendant une journée et fait fouetter à mort le coupable.

Si tout va mal...

Si les PJ n'arrivent pas à se libérer, Arkan apparaît à la date fatidique et massacre tout ce qui vit à bord de la galère, les pirates, les galériens et même ceux des personnages qui ne peuvent griller un point de Destin pour éviter ce sort. Abdul s'échappe sur sa monture démoniaque et les PJ survivants doivent prendre place à bord d'un radeau de fortune pour rejoindre Magritta. La statuette est de nouveau au cou de l'un d'eux, les compteurs sont remis à zéro...

Un aventurier tué réapparaît sur *Le Vautour* en tant que zombi, sauf si son âme a été dévorée par un démon, auquel cas Arkan ne peut s'en emparer...

AQUALENTE

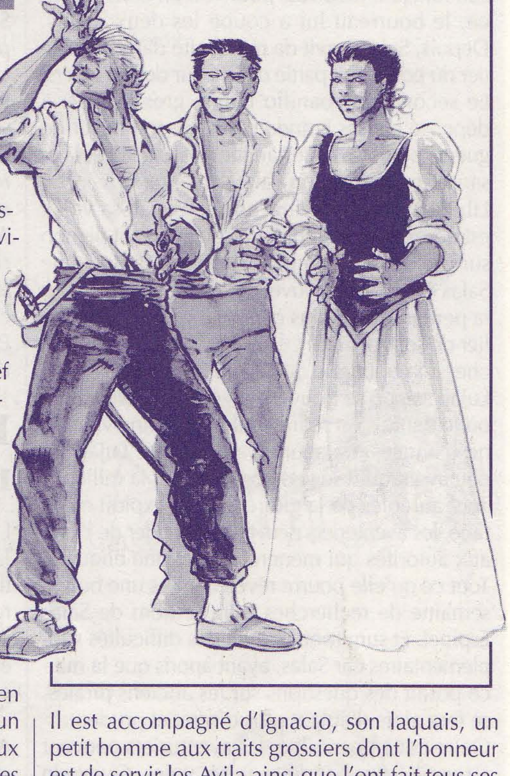
Retour à Magritta

D'une manière ou d'une autre, les aventuriers rentrent à Magritta. Soit ils sont fêtés en héros pour avoir capturé une galère arabe et délivré une bonne centaine d'esclaves, soit leur radeau est repéré par un navire magrittain à quelques miles des forteresses jumelles.

Les autorités font une rapide enquête auprès des personnages sur la tragédie du *El Loco*. Pour elles, a priori, l'affaire est simple : la nef a disparu au cours d'une tempête ou s'est fracassée contre des récifs. Les PJ seraient bien avisés de s'en tenir à de telles explications, car toute mention d'un vaisseau fantôme signifierait plusieurs jours perdus à répondre aux questions de divers enquêteurs et, surtout, la diffusion de rumeurs dans toute la ville, ce qui ne peut que gêner les aventuriers par la suite.

Dans le cas où les PJ auraient capturé la galère, leur nouvelle renommée va attirer toute une poignée de pauvres gens voyant en eux les sauveurs d'une fille enlevée ou d'un mari disparu en mer, et qui s'accrochent à eux pour quémander leur aide avec des histoires toutes plus déchirantes les unes que les autres. De plus, des hidalgos en quête d'honneur désirent faire partie du groupe des aventuriers pour bénéficier de leur gloire et participer à leurs futurs exploits. L'un d'eux, Diégo Don Avila, est particulièrement tenace, allant, même après avoir essuyé un refus, jusqu'à suivre les PJ dans tous leurs déplacements.

Grand, mince, portant de superbes moustaches et vêtu de vêtements de bonne facture mais élimés jusqu'à la corde, Diégo Don Avila est un hidalgo type. Complètement ruiné, il vit dans une minuscule mansarde d'une très vieille auberge. Le patron ne lui fait payer qu'un loyer symbolique, car il est fier de pouvoir dire qu'un noble de vieille souche réside chez lui. Toutes les conversations de Diégo tournent autour de l'honneur et de la fierté d'être un hidalgo. Il méprise les activités manuelles et rêve de se voir remarqué par une dame de la cour.



Il est accompagné d'Ignacio, son laquais, un petit homme aux traits grossiers dont l'honneur est de servir les Avila ainsi que l'ont fait tous ses ancêtres. Ignacio est habile de ses mains et pourrait fort bien devenir artisan s'il ne concevait d'autre vie que celle de servir son maître. Il est fier de sa condition de laquais d'hidalgo et considère appartenir à l'élite de la domesticité. Il passe sa journée à mendier et à voler du pain et des fruits qu'il rapporte à son maître, se contentant pour lui-même du minimum.

A la recherche de Pajagòn

Tout ce que les personnages savent de Pajagòn c'est qu'il s'agit d'un pirate, sans doute un estalien si on en croit son nom, et sûrement d'un vieil homme, s'il n'est pas déjà mort... C'est mince, d'autant que l'homme a dû changer de nom et prendre ses précautions pour effacer sa trace. Comment le retrouver alors ?

CARACTÉRISTIQUES POUR AD&D2

Abdul Alhazred

Magicien conjurateur, mauvais loyal
For 10, Dex 16, Con 15, Int 18, Sag 12, Cha 15
PdV 42, AC 7 (ou 6 avec sort Armure).
Sorts mémorisés. *1er niveau* : Armure x 2, Changement d'apparence, Charme-personne, Toucher glacial. *2e niveau* : Flèche acide de Melf x 2, Or des fous, Force, Ténèbres. *3e niveau* : Monture fantôme, Flèche enflammée (éclair) x 2, Sceau du serpent Sépia, Dissipation de la magie. *4e niveau* : Conjuration de monstres II, Tentacules noirs d'Evard, Arme enchantée, Contagion, Globe mineur d'invulnérabilité. *5e niveau* : Conjuration d'ombres x 2, Réceptacle magique, Conjuration de monstres III, Renvoi. *6e niveau* : Asservissement, Répulsion.

Grâce à un ancien pacte passé avec un démon, certains des sorts d'Abdul ont été modifiés. Ainsi, il utilise Monture fantôme comme s'il était magicien de niveau 14, Conjuration de monstres II appelle 1d6 lémures, et Conjuration de monstres III appelle 1d4 molosses sataniques. En contrepartie, une partie de son corps (le dos) est couverte d'écailles, et ses yeux, très sensibles à la lumière, lui donnent un malus de -2 pour toute action en plein jour.

Molosse satanique

CA : 4, DV : 4, PdV : 24, Taille : M, Al : ML,
Dégâts : 1-10 + 4 de flammes. Spécial : 50% de chances de voir les êtres invisibles.

La plupart des PNJ

Ils seront considérés comme guerriers niveau 1. Ceux qui font ou ont fait métier des armes ou de la piraterie seront guerriers ou voleurs de niveau 3. Un hidalgo insulté se battra comme un guerrier de niveau 3. Enfin, les PNJ importants (Pajagòn par exemple) seront de niveau 5.

Lémure

CA : 7, DV : 3, PdV : 18, Dégâts : 1-3. Taille : M, Al : ML.
Spécial : Se régénèrent à 1PdV par round. Ne sont touchés que par des armes saintes ou bénies.

Deux hommes, deux anciens pirates, vont les mener à lui : Salas Espinel et Estebanillo Lujan. Le premier, Salas Espinel, maintenant un vieillard au visage tout crevassé, n'a pas pu payer la prison lorsqu'il fut arrêté pour vol. En conséquence, le bourreau lui a coupé les deux mains. Depuis, Salas survit de mendicité dans le quartier du port et fait partie de la Cour des Orangers. Le second, Estebanillo Lujan, gros et gras, a dépensé la plus grande partie de son trésor de guerre pour payer ses années de captivité, laissant son compagnon Salas être mutilé.
Libéré au bout de vingt ans, il a refait sa vie et est devenu un marchand prospère ayant pignon sur rue dans le Grand Marché. C'est alors que Salas est venu le trouver, lui « offrant » d'oublier la perte de ses mains contre le versement régulier de sommes que Luis (voir plus loin) va chercher à la boutique du Grand Marché.
Lujan sait où se trouve Pajagòn, du moins il sait où le traître s'est retiré voilà une bonne vingtaine d'années. Pajagòn avait hébergé Lujan un peu avant qu'il se fasse prendre par la milice...
Tout auréolés de la gloire de leur exploit maritime, les aventuriers peuvent demander de l'aide aux autorités qui mèneront alors une enquête. Tout ce qu'elle pourra révéler, après une bonne semaine de recherches, sera le nom de Salas Espinel. Et surgiront aussitôt des difficultés supplémentaires car Salas, ayant appris que la milice posait des questions sur les anciens pirates, se fera alors d'autant plus discret et prudent.
Outre cette possibilité, les aventuriers peuvent arriver à Salas par deux autres voies. Quevedo et Salas ont pu discuter ensemble devant eux, ou des informateurs des tavernes du port peuvent leur indiquer son nom contre menue monnaie. Venant d'étrangers, cette demande éveillera moins les soupçons que de la part de miliciens.
Dans tous les cas, Luis, un petit orphelin qui sert d'« attendrisseur » et de « mains » à Salas, viendra trouver les personnages pour arranger un rendez-vous. Ce dernier a lieu à la nuit tombée, dans une impasse sordide de la vieille ville, en bordure du quartier arabe. Une vingtaine de mendiants, tous armés de couteaux ou de crochets de boucher, sont dissimulés dans les maisons, prêts à intervenir.
Salas se tient au fond de l'impasse, deux « crochets de pirate » fixés sur ses moignons. Selon les cas, c'est soit une embuscade destinée à massacrer les personnages, soit une véritable entrevue.
Salas est un pirate dans l'âme, il n'a aucune intention d'aider des gens qui ne seraient pas comme lui. Pour être sûr des personnages, il leur demande non de l'argent mais d'enlever et de lui livrer un enfant estalien des quartiers populaires ou une jeune fille arabe. Salas explique que l'enfant est destiné à être estropié pour attendrir les passants et la jeune fille à être vendue à une maison de tolérance.
Si les aventuriers acceptent, rendez-vous est pris le lendemain soir, au même endroit. Là, ils obtiendront le nom d'Estebanillo Lujan en échange de l'enfant ou de la jeune fille. Devant un refus, Salas n'insiste pas. Il sait à présent qu'il n'a pas affaire à des « gens de confiance » et leur demande alors de l'argent : 500 couronnes. Si les aventuriers acceptent sans discuter, il double le prix. De toute façon, quelle que soit la somme, il les trompe en leur désignant un marchand qui n'a rien à faire dans l'histoire. Ayant découvert que Salas a menti, les PJ n'auront d'autre choix que de le rechercher dans les tavernes du quartier du port et mettre la main sur lui.
Si combat il y a, les mendiants se jettent sur les personnages, Salas fend l'air de ses crochets, Luis se glisse dans le dos des aventuriers pour les poignarder. C'est à une véritable curée que se livrent les mendiants, comme des vautours déchiquetant une proie moribonde. Ils ne lâcheront prise que s'ils sont mis en minorité, d'une manière ou d'une autre.
Acculé, Salas essayera de s'enfuir dans le labyrinthe des cours intérieures ou par les toits en terrasse, mais sans réelle chance de réussite car il est vieux et diminué.
Poussé dans ses derniers retranchements, il lâchera ce que les PJ veulent savoir.

Le marchand récalcitrant

Lujan est tous les matins au Grand Marché, laissant le reste du temps la garde de sa boutique à ses aides pour aller parader dans les rues avec sa magnifique épée. Abordé par les personnages, il se montre tout d'abord aimable et volubile. Mais, à la moindre allusion à son passé, Lujan change de comportement, il devient nerveux, perd son sourire et baisse le ton. A la première occasion, il crie « au voleur ! » ou « à l'agitateur ! » s'il est au Grand Marché. Aussitôt tous les passants se précipitent à son aide, plus dans un souci de montrer leur valeur que d'aider leur prochain, et retiennent les PJ en attendant la milice. Lujan profite de la confusion pour s'esquiver et va droit se réfugier chez lui, une maison de la nouvelle ville dont la façade donne sur une grande place.
En l'absence de témoins, les aventuriers sont vite relâchés par les autorités. Leur problème, à présent, est d'arriver à tirer d'Estebanillo les renseignements dont ils ont besoin, ce que le marchand ne fera pas de bonne grâce.
Plusieurs solutions sont possibles selon le degré de subtilité des joueurs. La plus mauvaise est de tenter de l'enlever ou de forcer sa porte, parce que désormais Lujan se fait accompagner par deux spadassins et que les Magrittains interviendront en masse comme la première fois.
Le chantage n'est pas non plus une solution car l'homme ne manque pas de courage et il préférerait tout perdre que de céder à de telles pratiques. Crier aux quatre vents que Lujan est un ancien pirate n'aurait comme résultat que de faire perdre au pauvre Estebanillo son honneur, sa jeune femme et tout le crédit qu'il peut avoir dans la ville. S'en serait trop pour un seul homme et, en se suicidant, Lujan emporterait les renseignements avec lui dans la tombe.
En fait, Estebanillo n'a qu'une seule faiblesse, sa femme, Maria Micaela, une jeune dinde, folle de robes et de petits cadeaux. Jaloux au dernier degré, Lujan garde sa femme enfermée dans sa maison, ne lui permettant de sortir qu'en sa compagnie, ce qui n'empêche pas la belle de « recevoir », avec la complicité de sa servante, pendant que son cornard de mari se pavane avec sa belle épée. Les personnages peuvent découvrir ce détail en surveillant la porte de service de la maison située dans une petite ruelle. La servante, Isabelle, jolie et rusée, habite dans la maison mais est souvent à l'extérieur, soit au marché, soit au lavoir, soit encore dans les tavernes de la place où elle aime danser. Elle est la messagère de sa maîtresse. Comme Lujan la fouille chaque fois qu'elle sort à la recherche d'un billet doux, Isabelle apprend par cœur les lettres de Maria Micaela et les récite, dans telle ou telle taverne, à l'oreille d'un amant puis procède de la même manière pour les réponses.
Les seules choses qui peuvent forcer Lujan à parler sont une menace sur la vie de sa femme et l'irrépressible besoin de connaître le nom de l'amant, enfin d'au moins un...
Il y a cent moyens de faire connaître son infortune à Lujan, mais celle qui a le plus de panache et sans conteste de s'adjoindre les services de Matéo le Cocu.
Vieux, la voix frémissante, toujours bien habillé, Matéo le Cocu est un comédien de talent. Avec quelques amis, il joue des pièces de théâtre improvisées sur les places et obtient le plus souvent un grand succès. Son rôle favori, celui qui lui a fourni son surnom de Cocu, est celui du cornard superbe, le vieux mari jaloux qui surveille sans cesse sa jeune épouse volage et maligne mais n'arrive jamais à la prendre en défaut. Quand Matéo et sa troupe arrivent sur une place, tous les maris tremblent car la pièce s'adresse toujours à l'un d'eux en particulier. En effet, Matéo puise la substance de ses œuvres dans la réalité, inventant seulement ce qu'il ne peut pas découvrir. Il est passé maître dans l'art d'interpréter un regard féminin, de découvrir l'amant impatient dans une salle de taverne ou encore de faire parler laquais ou servante.
Ce personnage, les aventuriers vont sans doute le remarquer, tournant autour de la maison de Lujan ou suivant, sans en avoir l'air, Isabelle dans sa tournée des tavernes.
Les pièces de théâtre des places n'ont pas besoin de planches, elles peuvent se dérouler n'importe où et commencent toujours par la rencontre de deux personnes bien habillées qui parlent très fort pour attirer l'attention. Les passants comprennent tout de suite que c'est le début d'une comédie et s'arrête pour savourer le spectacle qui ne dure jamais plus d'une demi-heure.
Comprenant que c'est de lui que l'on rit, Estebanillo se précipite dehors pour en savoir plus. Hors de lui, il donnera tous les renseignements que désirent les PJ en échange du nom de l'amant, amant qu'il ira aussitôt provoquer en duel...

La main de Dieu

C'est au moment où les personnages apprennent l'existence de Lujan qu'Abdul Alhazred, arrivé clandestinement à Magritta, est prêt à frapper. Il est aidé en cela par toute une bande de contrebandiers estaliens pratiquant l'anti-honneur avec le même excès que le reste de la population le fait avec l'honneur. Cette bande est en affaire avec Abdul depuis des mois, lui fournissant des armes à feu et des esclaves occidentales contre de l'or. C'est par cette filière que Lucia est passée en Arabie...
Le premier geste d'Abdul est de faire brûler sa galère ancrée dans le port, si celle-ci a été capturée par les PJ, pour qu'elle ne serve pas aux

chiens d'infidèles. Cet incendie gagne d'autres bateaux et illumine la nuit de Magritta durant de longues heures.
A partir de cet instant, les personnages vont être surveillés. Les contrebandiers engagent mendiants et gosses des rues pour cette tâche, tout ce petit monde rendant des comptes dans une taverne du quartier du port, toute proche des quais, *A l'Arabe étripé*. Abdul veut tuer les PJ, il est obsédé par cela, mais il sait attendre son heure. Pour le moment, il ne désire que contrecarrer leurs projets et c'est pourquoi il les surveille.
S'attaquer à un mendiant c'est s'attaquer à toute la Cour des Orangers, les personnages devraient s'en rappeler s'ils découvrent qu'ils sont suivis. Ils seraient bien inspirés de préférer filer l'un des suiveurs que de vouloir s'en emparer (voir Sur les traces de l'Arabe fou).

Aqualente

Pajagòn est à Aqualente, un petit village de la côte ouest de l'Estalie, à une semaine de cheval de Magritta à travers un pays presque désertique fait de canyons, de sierras, de rares oliveraies et bien sûr de brigands. Abdul l'apprend peu après le départ des aventuriers, en torturant Lujan.
A première vue, Aqualente est un village comme les autres, constitué d'une trentaine de maisons de bois construites au milieu de collines boisées, à environ un kilomètre d'une falaise côtière, sur une partie désolée de la façade occidentale.
En fait, tous ses habitants sont des naufrageurs, ils attirent des bateaux sur les récifs en allumant des feux. Les pilotes ainsi trompés croient voir les fanaux d'un cap situé plusieurs dizaines de kilomètres plus loin et brisent leur nef en se dirigeant vers les feux.
Fidèle à l'adage « Pirate un jour, pirate toujours », Pajagòn est leur chef. Le meurtrier d'Arkan est à présent un vieillard mais il a conservé ses petits yeux noirs fourbes et un penchant très net pour la paranoïa. En effet, pensant qu'on le rechercherait un jour, il a tout bonnement fait enterrer un inconnu, une victime des naufrageurs, sous son nom dans le cimetière du village... Tous les villageois interrogés disent la même chose. Pajagòn est mort voilà plusieurs années, sept exactement. Cette précision, entendue aussi bien dans la bouche des vieux que des plus jeunes enfants, sonne comme une leçon bien apprise. Cela pourrait mettre la puce à l'oreille de certains. Les personnages devraient se trouver bien décontenancés en découvrant la pierre tombale. Mais si le subterfuge peut abuser des êtres humains, il en va tout autrement d'Arkan. Il sait que Pajagòn est vivant, son porteur peut sentir un froid intense gagner la statuette. Plus l'amulette est proche de Pajagòn plus elle est glacée, en sa présence, elle sera carrément couverte de givre et brûlera son porteur.
Le village n'est pas très accueillant, les habitants sont même froids. Il y a bien une auberge mais personne, ni l'aubergiste, ni les deux servantes, ne font quelque chose pour retenir le client. Et plus encore en ce moment, car un bateau a été annoncé pour le soir. Dans ces circonstances, la présence des aventuriers est gênante. Mais tant pis pour eux s'ils ne quit-

Les personnages non-joueurs

(Les PNJ sont considérés comme ayant toutes les compétences de leurs carrières.)

Milicien magrittain

Milicien
M4 CC50 CT50 F5 E4 B7 I40 A2 Dex35 Cd40 Int30 Cl40 FM37 Soc30

Diégo Don Avila

Hidalgo (Gentilhomme), Duelliste, 29 ans
M5 CC62 CT45 F4 E6 B9 I55 A2 Dex37 Cd33 Int54 Cl43 FM38 Soc49

Ignacio

Domestique, Tire-laine (voleur 1), 37 ans
M5 CC35 CT34 F3 E3 B7 I39 A1 Dex44 Cd29 Int30 Cl34 FM31 Soc28

Salas Espinel

Pirate, Mendiant, 57 ans
M3 CC45 CT - F3 E2 B5 I39 A2 Dex - Cd21 Int32 Cl38 FM44 Soc20

Luis

Mendiant, 12 ans
Compétence supplémentaire : Filature
M4 CC37 CT50 F2 E4 B4 I55 A1 Dex60 Cd10 Int40 Cl40 FM40 Soc10

Mendiant

Mendiant
Compétence supplémentaire : Filature
M3 CC45 CT45 F4 E5 B7 I35 A1 Dex35 Cd20 Int30 Cl35 FM35 Soc20

Estebanillo Lujan

Pirate, Commerçant, Marchand, 54 ans
M4 CC47 CT33 F2 E2 B4 I37 A2 Dex40 Cd55 Int47 Cl51 FM54 Soc58

Maria Miceala Lujan

21 ans
Compétence supplémentaire : Séduction
M4 CC23 CT24 F3 E4 B5 I42 A1 Dex35 Cd40 Int37 Cl39 FM36 Soc40

Isabelle

Domestique, 18 ans
Compétence supplémentaire : Danse
M5 CC30 CT31 F3 E5 B7 I45 A1 Dex50 Cd36 Int50 Cl55 FM45 Soc60

Matéo le Cocu

Comédien des rues, Acteur, Fantaisiste, Poète (Bateleur), 48 ans
M4 CC45 CT38 F3 E3 B6 I38 A1 Dex37 Cd45 Int39 Cl30 FM33 Soc49

Pajagòn

Pirate, 51 ans
M3 CC35 CT35 F4 E4 B6 I45 A2 Dex35 Cd50 Int44 Cl50 FM34 Soc30

Les naufrageurs

Brigand
M4 CC40 CT40 F4 E3 B7 I52 A1 Dex30 Cd30 Int30 Cl30 FM33 Soc34

Isidro Contreras

Brigand, Contrebandier, Marchand d'esclaves
Compétence supplémentaire : Spécialisation (Armes à feu)
M4 CC60 CT55 F6 E4 B10 I56 A1 Dex30 Cd40 Int45 Cl50 FM43 Soc44

Hommes de Contreras

Contrebandier
Compétence supplémentaire : Spécialisation (Armes à feu)
M4 CC35 CT45 F4 E4 B8 I47 A1 Dex30 Cd30 Int30 Cl30 FM33 Soc36





tent pas Aqualente avant la nuit, les naufrageurs ne sont pas à quatre ou cinq victimes près.
Alors que, guidés par la statuette, ils déambulent dans le village à la recherche de Pajagòn, les personnages peuvent se rendre compte de plusieurs choses.
Tous les habitants, enfants y compris, les épient du coin de l'œil et chuchotent dans leur dos. Le village se vide peu à peu de ses habitants. De nombreux fagots sont emportés hors du village par des hommes qui font tout leur possible pour ne pas être vus des PJ.
Pajagòn vit dans l'auberge qui donne sur la place centrale. Dès qu'un étranger est signalé, il s'y réfugie en compagnie de ses deux fils qui lui tiennent lieu de gardes du corps. Six villageois se tiennent en permanence dans l'auberge qui est en même temps le quartier général des naufrageurs. En comptant l'aubergiste, les deux servantes et les deux fils de Pajagòn, cela fait onze adversaires à défaire avant d'atteindre le traître. Possible mais difficile, d'autant que dès le combat débuté d'autres villageois ne tarderont pas à venir à la rescousse, assiégeant l'auberge s'il le faut.
Le trésor des naufrageurs est caché dans l'auberge, derrière une des pierres de la cheminée. Il n'y a là que ce que les brigands n'ont pas pu négocier, essentiellement des bijoux reconnaissables. Les PJ ne peuvent pas en faire grand-chose, hormis les donner au temple de Shallya, à moins qu'ils ne désirent être arrêtés en tant que voleurs.

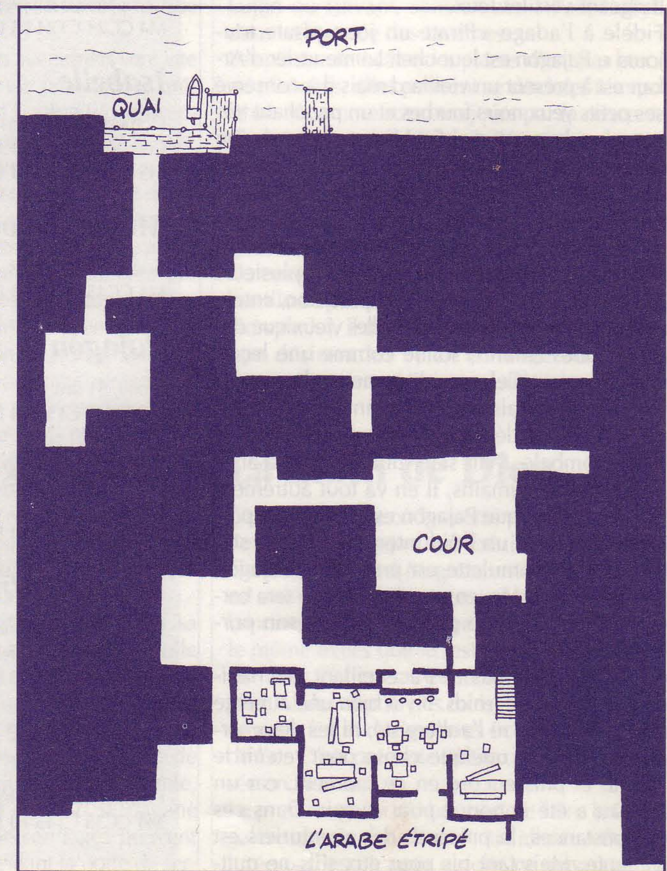
La nuit des naufrageurs

Le soir tombe. Le vaisseau est signalé. Les naufrageurs doivent se débarrasser des personnages. Si ces derniers sont dans l'auberge, leur repas est empoisonné (la « sauce » est au choix du MJ). Dans tous les autres cas, des villageois en surnombre les attaquent alors que le reste de la bande, Pajagòn y compris, se rend sur la côte. Les villageois ne lâcheront pas les PJ, allant jusqu'à les traquer avec des chiens dans les alentours.
Quatre naufrageurs restent sur la falaise pour entretenir les feux en compagnie des femmes et des enfants chargés de transporter le butin. Les autres, Pajagòn, ses fils et dix villageois, sont au pied de la falaise, noyés dans les ténèbres, des armes les plus diverses en main, attendant le naufrage pour massacrer les survivants.
Se trouvant près des feux, les naufrageurs ne voient pas grand-chose de ce qui les entourent. D'autant qu'ils sont distraits par les danses des femmes et les jeux des enfants. Aussi les aventuriers peuvent-ils s'approcher près d'eux sans être repérés et même s'engager sur le sentier qui descend sur la grève. Mais attention ! Les gamins qui courent dans tous les sens en jouant au naufragé et au naufrageur risquent de voir les PJ et de donner l'alarme. Ces gosses sont de véritables teignes qui mordent et poignardent, ils sont vifs et peuvent se cacher virtuellement n'importe où (leur profil est semblable à celui de Luis).
Tôt ou tard, la statuette est jetée dans l'eau et *Le Vautour* apparaît au nom d'Arkan. Spectres et squelettes se jettent sur tous les êtres vivants, hormis les PJ et Pajagòn que se réserve Arkan. Le combat tourne rapidement au massacre, femmes et enfants ne sont pas épargnés, de même que les survivants du bateau si les PJ le laissent s'échouer. Certains sont déchiquetés par des squelettes ; d'autres rendus fous de peur par les spectres se jettent du haut de la falaise ; d'autres encore, cachés, sont débusqués et abattus sans pitié. Aucun n'en réchappera.
Alors que tout semble joué, une immense chauve-souris surgit de la nuit. La créature fonce sur Pajagòn paralysé de peur, l'enlève et parvient à échapper aux spectres d'Arkan. Privé de sa vengeance au dernier moment, le capitaine hurle sa déception via la zombi qui l'accompagne, un cri grave et rocailleux, d'autant plus inhumain qu'il est lancé par une femme. Les squelettes entourent les aventuriers, Arkan les fixe de ses orbites vides, et tout disparaît…
La statuette retourne au cou d'un PJ. Tout est à refaire…

LÀ OÙ TOUT S'ACHÈVE

Sur les traces de l'Arabe fou

Pour l'avoir déjà vue, les PJ reconnaissent aussitôt la chauve-souris géante comme étant la monture démoniaque d'Abdul Alhazred. Comment a-t-il donc fait pour les retrouver ?
La réponse se trouve à Magritta. Lujan vient juste d'être enterré lorsque les aventuriers y sont de retour ; sa veuve, éplorée juste ce qu'il convient, est réconfortée par ses galants ; Isabelle danse comme à son habitude dans les tavernes. Par l'une ou l'autre, les PJ apprennent ce qui s'est passé. Un après-midi, Lujan quittait le Grand Marché quand trois hommes habillés en Arabes, des Arabes donc car aucun estalien ne se vêtirait ainsi, s'emparèrent de lui pour disparaître dans le quartier arabe tout proche. La milice fouilla le quartier mais Lujan n'y fut pas retrouvé. C'est un mendiant qui le découvrit le lendemain, mort sous d'horribles tortures. Aussitôt cet événement connu, des citoyens indignés se vengèrent sur des Arabes. La milice, chose rare, dut même intervenir pour que la « légitime colère » ne tourne pas au massacre général.
Les mendiants et les enfants qui épiaient les PJ alors qu'ils s'occupaient de Lujan continuent de les surveiller. C'est grâce à eux notamment que les personnages peuvent remonter à l'Arabe, en les filant jusqu'à la taverne de *L'Arabe étripé*.
Les personnages peuvent également aller enquêter directement dans le quartier arabe. Ses habitants ne sont pas d'un abord facile, ils ont peur et fuient les Occidentaux. Cependant, devant des marques de bonne volonté de la part des aventuriers, un vieil homme se montrera et écoutera ce que les PJ ont à dire.
Ce vieillard est l'un des sages du quartier. Il écoute, scrute, essaye de lire derrière les paroles et finalement tranche. Si les PJ veulent l'aide des Arabes, alors ils doivent leur apporter leur aide d'abord, par exemple en allant délivrer une ou plusieurs filles prisonnières dans le quartier du port.
Bien sûr, toute cette démarche peut être facilitée si cette aide a déjà été apportée par les personnages, en empêchant par exemple une lapidation ou un enlèvement à un moment de l'histoire où ces pauvres êtres opprimés leur étaient inutiles (par exemple avant le départ du *El Loco*).
Bien sûr également, toutes les belles paroles des PJ resteront inutiles si eux-mêmes ont commis des exactions envers les Arabes.
Du vieux sage, les aventuriers apprennent que les ravisseurs de Lujan sont en fait des Estaliens à la solde d'Isidro Contreras, un sombre individu, dont le quartier général est une taverne du quartier du port : *A l'Arabe étripé*.
Cet endroit est un bouge sordide, lieu de rencontre de tout ce qu'il y a de plus bas dans le quartier du port. Assassins, kidnappeurs, criminels en tous genres s'y retrouvent. Isidro Contreras, un tenant de l'anti-honneur, règne sur cette lie. Pour lui tout est bon pour gagner de l'argent, que ses commanditaires et victimes soient occidentaux ou arabes le laisse indifférent. La seule différence à ses yeux est qu'il bénéficie d'une certaine immunité pour s'attaquer aux



Arabes. C'est avec ce triste sire qu'Abdul est en affaires pour obtenir des armes à feu et des esclaves occidentales comme Lucia.
Abdul n'a que du mépris pour les Arabes de Magritta qu'il considère comme des métis corrompus par l'âme occidentale. Pour lui ils ne sont rien et ne valent rien, le fait que Contreras les opprime ne l'émeut pas une seconde.
L'Arabe étripé est proche des quais, ce qui facilite les opérations de contrebande. Abdul y passe ses journées, cloîtré dans une chambre tous volets fermés, et se fournit en ingrédients pour ses sorts (essentiellement des cœurs humains) sur des pauvres victimes amenées par les sbires de Contreras. Abdul refuse que les corps soient enlevés de la chambre tant qu'il est là, il aime voir la terreur dans les yeux des sacrifiés qui attendent souvent une journée entière avant d'être tués.
Contreras est un homme prudent, il s'attend à la venue des personnages. Aussi ses hommes, dix au total, montent-ils bonne garde, pistolet en main, dans les alentours et à l'intérieur de la taverne. Il n'est pas homme à laisser des ennemis aller et venir à sa guise. Si les PJ se montrent trop menaçants il prend les devants, passant outre les désirs d'Abdul. Lâches assassinats et empoisonnements sont le credo de Contreras, les aventuriers ne devraient pas tarder à s'en apercevoir...

Le destin de Pajagòn

Il est prévu qu'Abdul s'embarque de nuit sur une nef chargée d'armes à feu, pistolets et tromblons, à destination de l'Arabie. Les caisses sont déjà à bord mais le démoniste retarde son départ pour jouer avec les personnages. Ils veulent Pajagòn, soit, ils vont l'avoir mais pas en entier...
Dès que les aventuriers s'approchent trop près du repaire d'Abdul, ce dernier leur fait porter un message par un enfant des rues. En substance, il indique que si les PJ veulent Pajagòn, ils doivent se rendre le soir même dans le quartier arabe. Six molosses infernaux et une mauvaise surprise les y attendent. Les démons, tapis sur les toits en terrasse les guettent. Plusieurs passants ont déjà fait les frais de leur présence, ils gisent, éventrés, le visage déformé par le terreur, ça et là dans les rues.
La mauvaise surprise est que Pajagòn n'est plus qu'une coquille vide, une enveloppe fripée et ratatinée. Son âme, ce qu'en fait Arkan désire, a été extirpée de son corps par Abdul et enfermée dans une petite fiole, dans la grande tradition des djinns. Le traître est devant les PJ, gisant mort au beau milieu d'une rue, mais la statuette ne refroidit pas ni ne disparaît pour autant. C'est quand les personnages se perdent en conjectures que les démons attaquent.
Ce piège peut être facilement évité, tout simplement parce que la statuette ne refroidit qu'en approchant de la taverne.

Dilemme

Au cours de la nuit des démons, Abdul s'embarque pour l'Arabie. Les personnages ont juste le temps de se frotter aux hommes de Contreras et d'arriver sur les quais pour voir la nef



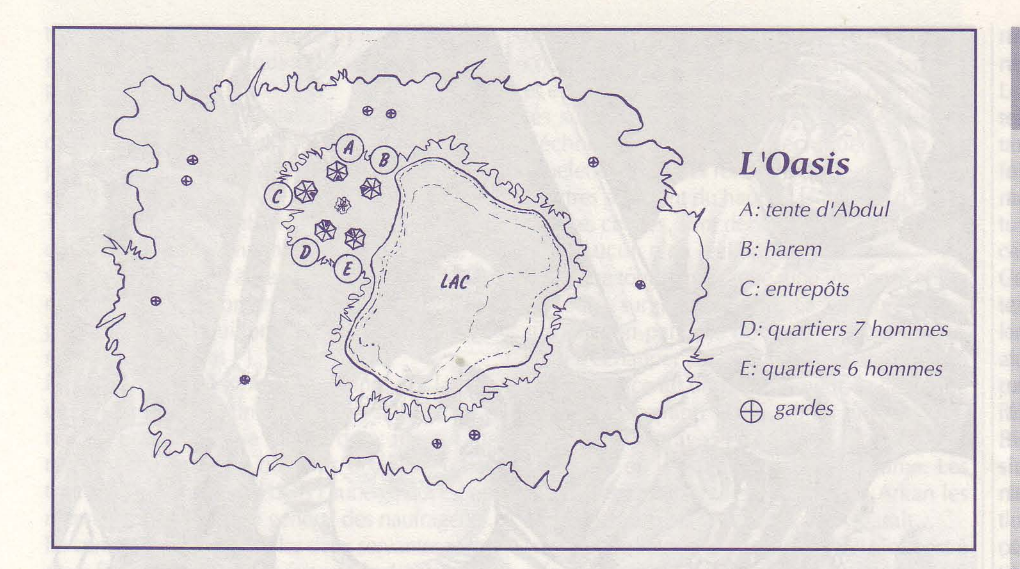
d'Abdul lever l'ancre avec l'Arabe fou et Contreras à son bord. Abdul est sur le pont et nargue les PJ. Il a fait parler Pajagòn avant de le « tuer » et sait que ceux-ci ne peuvent prendre le risque de déclencher la colère d'Arkan ici.
Peut-être va-t-il être surpris. Sans doute, si les personnages sont trop inconscients ou irresponsables pour jeter la statuette dans le port. Si tel est le cas, l'histoire s'arrête là. *Le Vautour* apparaît dans le port de Magritta, les squelettes assaillent la nef, massacre tout ce qui vit à bord. Abdul parvient à s'envoler sur sa chauve-souris, la fiole de Pajagòn à la main, mais tous les spectres se jettent sur lui et il s'écrase en plein quartier du port.
La vengeance d'Arkan tourne alors au cauchemar, à la tête de son armée de squelettes, il avance dans le quartier du port, balayant toute résistance, massacrant tout sur son passage, jusqu'à atteindre la fiole qui gît dans le caniveau, les doigts d'Abdul encore serrés autour d'elle. Seule personne à pouvoir s'interposer, la grande prêtresse de Shallya accourue à la hâte avance courageusement. Volonté contre volonté, haine contre compassion, elle parvient à retenir les hordes d'Arkan une demi-heure entière, le temps que les PJ trouve la fiole. Quand celle-ci est enfin brisée et l'âme avalée par Arkan, on compte pas moins de deux cents morts et autant de blessés. Certes les personnages ont atteint leur but, mais à quel prix... Il faut espérer que personne n'apprenne jamais que ce sont eux les responsables, sinon tous les points de Destin du monde ne pourraient les sauver.
Si Abdul a vu juste, les aventuriers ne peuvent que le regarder s'éloigner en serrant les poings. Mais ce n'est que partie remise. La dernière manche va avoir lieu en plein désert...

La porte du désert

Les personnages savent où va Abdul (voir Et vogue la galère), ou ils peuvent l'apprendre de la bouche d'anciens galériens (dans le cas contraire, tant pis pour eux !). Reste à s'y rendre le plus discrètement possible. Le meilleur moyen est sans nul doute de traverser la mer du Sud à bord d'un petit bateau de pêche arabe. Il en existe des dizaines dans le port de Magritta, les habitants du quartier arabe tirant l'essentiel de leur nourriture de la pêche. Bien sûr, les PJ peuvent en voler un. Mais s'ils ont de bons contacts avec les Arabes, ils peuvent aussi demander à en emprunter un. Dans ce dernier cas, le propriétaire accompagnera les personnages jusqu'à la côte arabe et les y attendra.
La traversée dure quatre jours. A l'aube du cinquième, la crique encaissée d'Abdul se découpe dans la côte rocheuse de l'Arabie. La nef de Contreras est mouillée au fond, à quelques brasses d'une plage de sable. Ni Abdul, ni Isidro ne sont là. Il ne reste que l'équipage estalien à bord du navire vidé de sa cargaison et qui s'apprête d'ailleurs à repartir.
Sur la plage, cinq gardes, trois Arabes et deux Estaliens, veillent, tous armés de tromblons. Autant de dromadaires sont attachés près d'eux au début d'un chemin raide qui monte sur le plateau. Ce combat n'est pas nécessaire. Les aventuriers n'ont rien à y gagner. Un éventuel prisonnier arabe feint de céder et les conduit en plein désert au lieu de les mener à l'oasis d'Abdul. Là, il se suicide, promettant les PJ à une mort horrible. Heureusement que, dans tous les cas, la statuette les remet sur le chemin de l'oasis s'ils savent interpréter ses changements de température.
Quant aux chameaux, certes ils peuvent faire gagner beaucoup de temps aux personnages mais les monter n'est pas chose aisée car ses animaux sont totalement inconnus des Occidentaux. Imaginez par exemple la détresse d'un nain agrippé au cou d'un chameau, ses petites jambes battant dans le vide...

L'oasis

Abdul s'est réfugié à l'endroit même où il eut sa « vision », un oasis situé à deux jours de chameau (ou trois à pied) de la crique à travers un désert de rocailles puis de dunes. C'est un endroit de paradis au milieu d'un enfer. Une vaste palmeraie enserre un petit lac à l'eau légèrement salée, l'ultime vestige d'une ancienne mer. Le tout se trouve au milieu d'un vaste ▷



cirque de hautes falaises, ce qui rend toute approche discrète de jour totalement impossible... à moins d'être invisible ! Des gardes armés de tromblons ou de pistolets veillent aux quatre coins de la palmeraie. Abdul a installé un camp de toile au bord du lac. Là se trouve la centaine d'armes à feu qu'il destine à ses futurs partisans, son harem d'esclaves occidentales qui lui servent de monnaie d'échange lors de tractations avec les tribus du désert (Lucia est parmi elles) et les quartiers de ses derniers hommes : quinze en tout.

C'est donc de nuit que les aventuriers doivent s'introduire dans l'oasis, se glisser dans la palmeraie où rôdent des molosses infernaux et parvenir jusqu'au lac pour y jeter la statuette.

A cet instant, Abdul travaille dans sa tente et Contreras s'amuse dans celle des esclaves.

Une dernière fois, *Le Vautour* apparaît. Gardes, squelettes, démons et spectres se déchirent dans un terrible combat. Abdul lance sort sur sort, appelant toujours plus de démons. Quand il se trouve à cours de cœurs humains, il se jette sur ses esclaves et même sur ses propres hommes pour continuer à invoquer jusqu'à consommation de tous ses points de magie. Certains des démons échappent à son contrôle et attaquent les gardes et même les autres démons, ajoutant au cauchemar.

La fiole de Pajagòn se trouve en compagnie de dizaines d'autres (toutes étiquetées en arabe) dans un coffre, dans la tente d'Abdul. La briser devant Arkan arrête le carnage. Une silhouette grisâtre en sort et le supplice de Pajagòn commence, déchiqueté par Arkan en quatre tours. Alors la zombi pousse un profond râle de contentement et s'écroule, Arkan disparaît, tous les squelettes tombent en morceaux et *Le Vautour* se couche sur le côté, en plein oasis.

S'il reste des adversaires, les personnages doivent alors s'en occuper seuls...

Epilogue

Le traître a payé, Abdul et Contreras sont morts, Lucia est retrouvée. Tout est bien qui finit bien... Le retour à Magritta se fait sans encombres, à moins que le MJ n'en décide autrement ou enchaîne sur un ou plusieurs scénarios en Arabie (voir à ce propos le Supplément n° 2 de Jeux Descartes). ■

Les personnages non-joueurs

(Les PNJ sont considérés comme ayant toutes les compétences de leurs carrières.)

Gardes de l'oasis

Idem pirates arabes avec Spécialisation (Arme à feu) en plus.

Nouvelle carrière

Pirate

Avancements : CC+10 CT+10 F+1 E+1 B+2 I+10 A+1 Cl+10.

Compétences : Canotage, Coup assommant, Coup puissant, Désarmement, Endurance à l'alcool, Natation, Langue étrangère, Bagarre, Torture.

Dotations : Armure de cuir, Epée, Arc court, Bouclier, Grappin avec 10 m de corde.

Débouchés : Capitaine de navire, Marchand d'esclave, Assassin, Bourreau, Racketteur.

Antécédents : Combattant embarqué, Brigand, Chasseur de primes, Matelot, Contrebandier, Pêcheur.

Question de dosage

La campagne est prévue pour des personnages débutants ou peu expérimentés (deux carrières au maximum). Si tel n'est pas le cas, quelques petits aménagements sont possibles pour conserver un véritable *challenge*; au MJ de faire son choix.

— Abdul est d'un niveau de démoniste ou de sorcier supérieur, ou encore cumule démoniste et illusionniste.

— Abdul n'a pas de limitation relative à la lumière.

— Il y a des magiciens parmi les naufrageurs d'Aqualente.

— Les adversaires en général sont de meilleurs combattants.

— L'île n'est pas une escale mais un rendez-vous de plusieurs galères et felouques arabes.

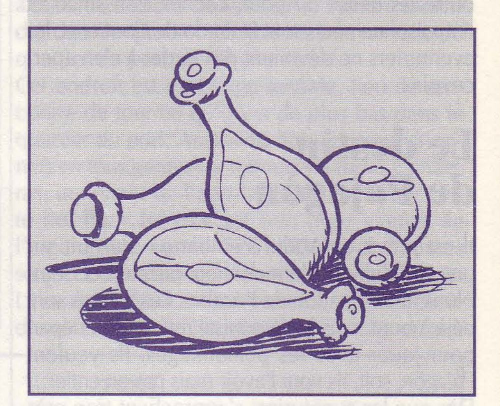
Ce qui se passe quand une fiole est ouverte

L'âme qui y est emprisonnée s'échappe et essaye de posséder le premier corps venu, et ce pendant 2d4 tours, après quoi elle se dissipe.

La procédure de possession est celle du sort nécromantique Vie dans la mort, à ceci près qu'une âme ne peut essayer de posséder un même corps qu'une seule fois et que la possession n'est que partielle. En effet les deux âmes luttent en permanence pour le contrôle du corps, et font du personnage un véritable schizophrène. Le passage d'une personnalité à l'autre se fait automatiquement quand le personnage subit un choc mental (prise de points de folie).

La libération d'une telle possession n'est pas prévue dans les règles. La recherche d'une solution et sa réalisation peuvent faire l'objet d'un autre scénario et, pourquoi pas, être l'amorce d'une autre campagne.

Entre autres, les fioles d'Abdul contiennent des démonistes concurrents, son ancien maître, des femmes s'étant refusées à lui, un prêtre de Myrmidia, une prêtresse de Shallya, l'ancien propriétaire de la galère, etc.

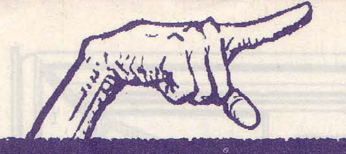


Récompense de la campagne (par personne)

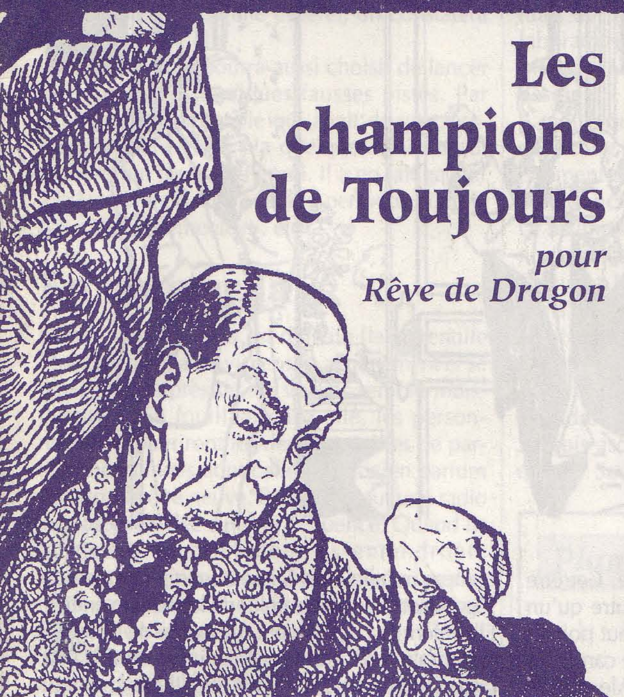
1 point de Destin
+ 1 pt de Destin pour ne pas avoir lancé Arkan dans le port de Magritta

200 points d'Expérience
- 100 pour avoir lancé Arkan dans le port de Magritta
+ 100 pour s'être libéré de la galère
+ 100 pour une bonne interprétation du personnage
+ 100 pour avoir pactisé avec les hommes-lézards
+ 100 pour avoir défendu les Arabes de Magritta
+ 100 pour avoir donné le trésor des naufrageurs au temple de Shallya

Scénario : Pierre Lejoyeux et Patrick Leclercq
illustration : Jean-Yves Sala
plan : Cyrille Daujean



CASUS BELLI *aventures*



Les champions de Toujours

pour Rêve de Dragon

Sauver la planète

pour Magna Veritas/ In Nomine Satanis





Alexandre, j'écoute...

pour James Bond



Orrad du pays des ours

pour Gurps Conan

Un scénario Casus Belli pour

James Bond 007

Alexandre, j'écoute...

Une enquête qui conviendra parfaitement à un petit groupe d'Agents qui n'auront pas peur de se faire un ennemi mortel et terriblement rancunier...



Briefing de M

Et oui, le sacro-saint M.I. 6 ne pouvait pas éternellement rester « intact ». M, depuis qu'une certaine enquête a failli tourner à la catastrophe à cause d'une indiscrétion, a la conviction que le M.I. 6 est noyauté.

Il convoque, comme d'habitude, les personnages au matin, dans son bureau, et ce par l'intermédiaire de sa secrétaire préférée miss Moneypenny. Thé, petits gâteaux, ambiance feutrée et bien sûr nervosité de M qui décidément ne trouvera jamais un instant de repos. Il fait part aux personnages de sa crainte, qui est en fait une conviction profonde. Il leur apprend qu'il a renvoyé temporairement dans leurs foyers les gens qui sont depuis moins d'un an dans l'honorable institution ; les fuites ayant vraisemblablement commencé il y a six mois (si c'est le cas de l'un des personnages, il a fait une exception). Pour le moment cette mesure n'a pas enrayé le processus d'espionnage. Personne, hormis James Bond et lui-même, n'est au courant de l'affaire.



Pas de billets pour des destinations lointaines, pas de réservations pour des hôtels de luxe, pour le moment l'enquête est de toute évidence londonienne. M ne peut pas donner aux PJ un dossier pour chaque membre du M.I. 6 mais il reste à leur disposition 24 h sur 24, à son bureau, préférant s'occuper personnellement du plus possible d'affaires pour éviter que trop d'informations ne se propagent tant que la voie d'eau n'a pas été colmatée.

La vérité, toute la vérité

Qui est la taupe ? Moneypenny bien sûr ! Horreur !, malheur !, que lui est-il arrivé pour qu'elle trahisse son cher M.I. 6 et donc le James Bond de son cœur ? Déconvenue sentimentale, justement ? Non, bien au contraire...

En fait, ce n'est plus vraiment Moneypenny qui tient la place de la secrétaire modèle, mais son clone (avec la même « accréditation »...). L'histoire remonte à une dizaine de mois, lorsque Moneypenny a rencontré Alexandre. Cet être fondamentalement mauvais n'est autre qu'un James Bond perverti, identique en tout point à notre héros si ce n'est qu'il a choisi le camp des vilains (voir ses caractéristiques). Alexandre, aussi intelligent qu'adroit et séduisant s'est dit de façon très fine (j'insiste, c'est un vilain de haute volée) qu'il serait judicieux de noyauter le M.I. 6. Non pas en y faisant entrer un petit dernier qui serait repéré tout de suite, ou en faisant chanter un ancien que son intégrité pousserait un jour ou l'autre à tout avouer à M (oui, ils sont comme cela au M.I. 6). Il avait une autre idée, plus compliquée mais plus efficace. Remplacer au fur et à mesure les membres importants du M.I. 6 par des clones. Il décida de commencer par Moneypenny qui a accès à beaucoup d'informations et qui serait assez facile à piéger. Il la rencontra « fortuitement » au cinéma, lui fit le grand jeu... elle tomba amoureuse et il y a sept mois, il l'emmena dans sa clinique privée où il la séquestre depuis (juste un peu car malgré sa félonie, le tendre cœur de Moneypenny a du mal à résister à ce fabuleux séducteur). Dans cette clinique, un généticien fou entouré d'une bonne garde opère. Il lui suffit d'un peu de sang pour faire un clonage et d'un mois de « croissance » pour que le clone acquiert son intégrité physique. Ensuite, ce dernier est instruit des manières et manies du modèle, soit encore un mois, ou plus, de travail. Le concours du modèle n'est pas indispensable, des films, dossiers, témoignages suffisent. Mais sa séquestration, elle, est indispensable pour éviter les... doublons !

Alexandre n'a pas eu de mal à récupérer un peu de sang de Moneypenny, « en avance », au moment où il lui a offert une broche qu'il a maladroitement épinglée « un peu trop fort ».

C'est moi, c'est moi !

Tout va mener les PJ à Moneypenny : des indices qu'elle ne maîtrisera pas, mais aussi d'autres qu'elle mettra intentionnellement sur leur chemin. Pendant le briefing, elle aura apporté, comme de coutume, le thé dans le bureau de M. En fin d'entretien, les Agents se rendront compte qu'elle avait laissé ouverte la porte qui sépare son bureau de celui de leur chef vénéré. Elle informera rapidement Alexandre de l'enquête qui s'ouvre. Celui-ci lui dira de tout faire pour les amener à douter d'elle. Il fait confiance au talent des personnages et va commencer, dès ce jour, à les attendre dans sa clinique.

Voyons d'abord les indices qu'elle ne maîtrise pas. Quand les Agents reviendront au M.I. 6 une deuxième fois, ils trouveront que dans le bureau de M ou celui de Moneypenny, flotte une odeur, pas désagréable loin s'en faut, qui les étonne. James Bond lui-même (oui, oui, la star !) pourra, en entrant dans le bureau, dire quelque chose comme « Tiens, vous avez changé de parfum Moneypenny. Quel dommage, j'adorais l'autre » et chose étonnante, le lendemain elle se sera empressée de remettre l'ancien. En fait, c'est Alexandre qui préférant l'odeur de vanille (le nouveau parfum) à celle du jasmin (l'ancien) a gentiment demandé à Moneypenny (qui n'a pu lui refuser) de changer. Et bien sûr le clone fait la même chose.

Autre indice sur lequel elle n'a pas prise. C'est un clone qui a été parfaitement programmé dans ses rapports avec M et James Bond (on ne se refait pas). Pas contre, et vu la courte période qui a été consacrée à sa programmation (un mois), avec les autres, la Moneypenny 2 a un comportement distant, froid, sans aucune aspérité, ce qui est loin de la naturelle convivialité qui a fait la renommée de Moneypenny 1 dans le service. En interrogeant un peu les « sédentaires » du service (comptabilité et autres), les personnages s'en rendront rapidement compte. D'ailleurs avec eux aussi, elle fait preuve d'une certaine froideur. Enfin, en faisant la liste des informations qui ont filtré, ils pourront découvrir que ce sont souvent les constitutions d'équipes, les heures et les jours d'arrivée, le matériel emporté, les hôtels dans lesquels les agents sont descendus (dans tous les sens du terme)... des informations dont Moneypenny est la source puisque c'est elle qui s'en occupe.

Maintenant les indices qu'elle maîtrise. Sur les fichiers informatiques ultraconfidentiels qui gardent en mémoire les accès qui ont été effectués, elle fera en sorte que son nom soit présent

plus que de coutume. Elle partira parfois dans la journée, sans donner de raison, avec un air de conspiratrice, pour revenir une heure plus tard. Si on la suit (ce qu'elle espère), on constatera qu'elle va chez elle.
Le maître de jeu pourra aussi choisir de lancer les joueurs sur quelques fausses pistes. Par exemple, le comptable qui avait de gros problèmes financiers il y a quelques mois et qui aujourd'hui roule en Ferrari. Il a en fait gagner à la Loterie mais n'en a parlé à personne pour ne pas créer « d'émeutes », etc.

En arriver là...

Donc, même si cela est difficile (la si gentille Moneypenny), aller visiter son appartement et se renseigner auprès de ses voisins semble indispensable. En fouillant chez elle, les personnages découvriront les deux bouteilles de parfum incriminées dont celle de l'ancien parfum qui semble être neuve. Et puis surtout une radio « amateur » calée sur une fréquence. Quand ils la mettront en marche, ils entendront : « Alexandre, j'écoute... » Avec un goniomètre, ils pourront définir une direction, et par recoupement, un lieu précis.
S'ils interrogent les voisins ou la concierge, auprès desquels il faudra faire des prouesses d'éloquence et de persuasion, ils indiqueront qu'il y a un peu moins d'un an, Moneypenny a reçu à plusieurs reprises un homme tout à fait charmant et bien élevé. Elle semblait très amoureuse et cette histoire ne pouvait se terminer que par un beau mariage. Cela les étonne que depuis maintenant quelque chose comme six mois, il ne soit pas revenu. En tout cas, miss Moneypenny semble faire preuve de beaucoup de courage, elle est toujours égale à elle-même.

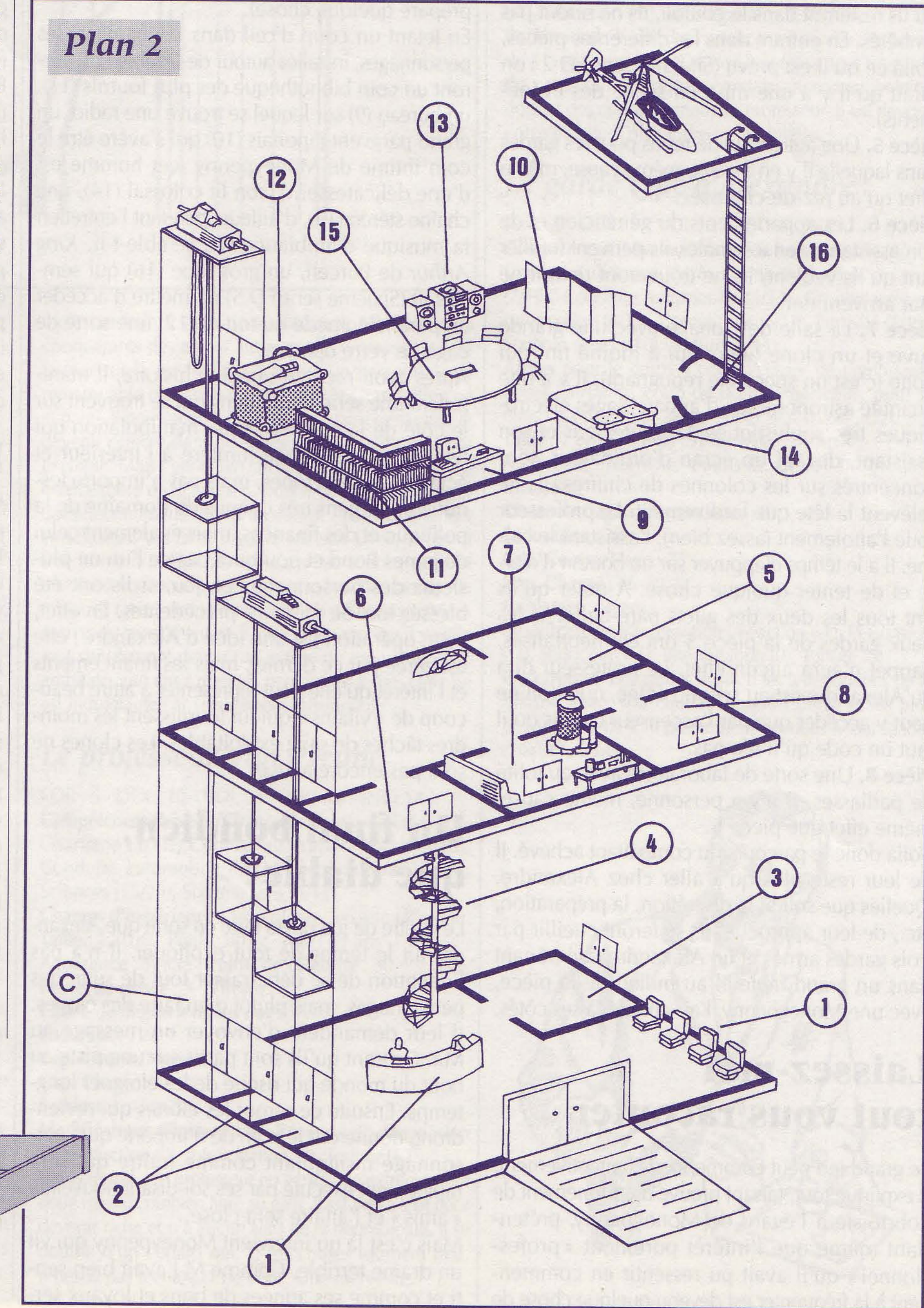
La clinique

Nous voilà arrivés au noeud du problème. Alexandre s'attend donc à la visite des personnages. Il ne fera que le minimum pour les empêcher d'entrer (le minimum pour que ce soit crédible) les laissant à loisir découvrir le complexe et donc sa fabuleuse intelligence (encore une fois cette satanée mégalomanie qui les perdra tous).
La clinique se situe dans le sud de Londres, en pleine campagne. C'est un bâtiment parallélépipède (voir plan 1) qui se caractérise par un mur d'enceinte discret d'un peu moins de 4 mètres de haut et d'une protubérance elle-même parallélépipède sur le toit, bien trop grande pour être une gaine de climatisation. C'est le mini hangar de l'hélicoptère personnel d'Alexandre, qu'il s'empressera de prendre pour échapper aux personnages. Alexandre peut être réutilisé dans d'autres aventures, c'est quelqu'un d'extrêmement rancunier...

Plan 1

CLINIQUE LEGRAND

Les Agents pourront toujours faire une reconnaissance et revenir au M.I. 6 récupérer du matériel. Q n'est pas au courant de l'affaire, mais de nuit M pourra les amener dans son laboratoire pour qu'ils prennent avec « parcimonie » (M y veillera) le matériel dont ils ont besoin.
A moins qu'ils en aient parlé à M quand Moneypenny était là, Alexandre ne sait pas précisément quand ils viendront. Les Agents peuvent donc entrer en douceur sans problème. Le bâtiment ressemble en tous points à une clinique privée (un panneau à l'entrée indique : Clinique Le Grand) pour richissimes industriels en mal de calme.
D'ailleurs, il y a une entrée des plus orthodoxes (voir plan 2) avec :
1. Un bureau d'accueil et des sièges pour attendre.
2. Trois ascenseurs qui mènent aux différents étages. Seul l'ascenseur c permet d'accéder au dernier étage (la tanière d'Alexandre) mais pour cela il faut composer un code (Electronique FD 3).
3. Une petite pièce qui sert de lieu de repos des gardiens avec de quoi se laver, dormir, faire à manger.
4. Un escalier qui mène également aux étages sauf à celui d'Alexandre.
Si des « voyageurs » égarés arrivent dans cette clinique pour se faire hospitaliser, on les fera patienter un peu pour vérifier s'il y a de la place mais, bien sûr, il n'y en aura pas avant quelques mois. A noter cependant que ce qui devrait être une charmante infirmière à l'accueil est un garde un peu « armé ». « La sécurité de nos clients nous est aussi chère que leur santé. » Si l'on n'est pas « attendu », il est impossible, sauf en action commando à une dizaine de rentrer dans cette clinique truffée de systèmes de détection et gardées par 8 hommes « solides » (voir caractéristiques). Par contre,



et comme cela est le cas, Alexandre les attendant il leur facilitera le chemin, mais pas trop, tant pis s'il y a des blessés parmi ses « convives » !
Donc quand les personnages commenceront leurs travaux d'approche pour entrer, ils remarqueront assez facilement que tous les accès au bâtiment sont fermés sauf la fenêtre sur la façade de est (1 sur le plan 1). A l'intérieur deux gardes bavardent. Ils résisteront normalement, n'hésitant pas à donner des coups puissants, mais un personnage perspicace pourra se rendre compte (Sixième sens FD 3) qu'ils se sont battus en silence et avec une sérénité étonnante. Ils ont comme consigne d'opposer assez de résistance pour être crédibles mais d'arrêter avant de prendre un mauvais coup.
En sortant de la pièce, ils peuvent soit emprunter l'escalier (4) soit les ascenseurs (2). Quoi qu'ils fassent, le garde qui se trouve à l'accueil ne se retournera pas. Il semble somnoler.
Arrivés au premier étage, ils ont le choix. Tant qu'ils resteront dans le couloir, ils ne seront pas embêtés. En entrant dans les différentes pièces, voilà ce qu'il est prévu (Sixième sens FD 2 : on dirait qu'il y a une mise en scène des événements).
Pièce 5. Une autre salle de repos pour les gardes dans laquelle il y en a deux, même cause, même effet qu'au rez-de-chaussée.
Pièce 6. Les appartements du généticien et de son assistant ; rien à signaler, ils peuvent fouiller tant qu'ils veulent, ils ne trouveront rien, il ne leur arrivera rien.
Pièce 7. La salle de clonage avec une grande cuve et un clone (inconnu) à moitié fini qui flotte (c'est un spectacle répugnant). Il y a une quantité astronomique d'appareillages électroniques très sophistiqués. Le professeur et son assistant, devant un écran d'ordinateur, sont concentrés sur les colonnes de chiffres. Ils ne relèvent la tête que tardivement. Le professeur joue l'affolement (assez bien), l'assistant le calme. Il a le temps d'appuyer sur un bouton d'alerte et de tenter quelque chose. A noter qu'ils ont tous les deux des gilets pare-balle. Si les deux gardes de la pièce 5 ont été neutralisés, l'appel n'aura aucun effet. Le professeur dira qu'Alexandre est au second étage, que l'on ne peut y accéder que par l'ascenseur c mais qu'il faut un code qu'il n'a pas.
Pièce 8. Une sorte de laboratoire avec quantité de paillasses. Il n'y a personne, même cause, même effet que pièce 6.
Voilà donc le parcours du combattant achevé. Il ne leur reste plus qu'à aller chez Alexandre. Quelles que soient la discrétion, la préparation, etc., de leur approche, ils se feront cueillir par trois gardes armés et un Alexandre ravi trônant dans un grand fauteuil au milieu de la pièce, avec une Moneypenny, l'air apeuré, à ses côtés.

Laissez-moi tout vous raconter

Le grand jeu peut commencer. Et effectivement, il explique tout, faisant preuve d'énormément de courtoisie à l'égard de Moneypenny, prétendant même que l'intérêt purement « professionnel » qu'il avait pu ressentir en commençant à la fréquenter est devenu quelque chose de



plus profond. A ces mots Moneypenny, qui a l'air toujours tendue, semble se radoucir mais bien vite elle redevient tendue, fixant sans cesse l'un des personnages (Sixième sens FD 3 : elle prépare quelque chose).
En jetant un coup d'œil dans la chambre, les personnages, installés autour de la table (15) verront un coin bibliothèque des plus fournis (11), un bureau (9) sur lequel se trouve une radio, un grand paravent japonais (10) qui s'avère être le coin intime de Moneypenny (cet homme est d'une délicatesse...), son lit colossal (14), une chaîne stéréo (13), d'ailleurs pendant l'entretien la musique d'ambiance est, semble-t-il, *King Arthur* de Purcell, un gros tube (16) qui semblerait (Sixième sens FD 5) permettre d'accéder au parallélépipède du toit et (12) une sorte de cage de verre opaque.
Après avoir raconté sa petite histoire, il manipulera une série de boutons qui se trouvent sur le côté de la cage en verre, manipulation qui fera venir une douce lumière à l'intérieur et éclairera... des clones, mais pas n'importe lesquels ! Des gens très connus du domaine de la politique et des finances, mais également celui de James Bond et pourquoi pas de l'un ou plusieurs des personnages en jeu, si ils ont été blessés lors de missions précédentes. En effet, cette opération est une idée d'Alexandre ; elle est gérée par ce dernier, mais les financements et l'intérêt qu'elle peut représenter a attiré beaucoup de « vilains » qui lui fournissent les moindres tâches de sang exploitables. Les clones ne sont pas encore activés.

Un final bondien, que diable !

Le maître de jeu devra faire en sorte que Alexandre ait le temps de tout expliquer. Il n'a pas l'intention de se débarrasser tout de suite des personnages, mais plutôt d'en faire des clones. Il leur demandera d'envoyer un message au M.I. 6 disant qu'ils sont partis sur une piste au bout du monde qui risque de les éloigner longtemps. Ensuite ce seront les clones qui reviendront, donneront le nom de n'importe quel personnage insignifiant comme traître qui sera rapidement exécuté par ses soi-disant nouveaux « amis » et l'affaire sera close.
Mais c'est là qu'intervient Moneypenny qui vit un drame terrible. Comme M l'avait bien senti et comme ses années de bons et loyaux services le laissent présager, elle est parfaitement fidèle au service et digne de confiance. Mais c'est une romantique invétérée qui est réellement tombée amoureuse d'Alexandre. Il est aussi beau, intelligent et beaucoup plus prévenant que James Bond, et pourquoi pas, il est amoureux d'elle. Elle se sortira de ce dilemme si les personnages arrivent, par leurs paroles, à lui montrer la noirceur de l'âme d'Alexandre et l'intérêt du service. Pendant sa captivité, elle a réussi à subtiliser une arme qu'elle tient bien serrée contre elle pendant tout l'entretien. A la fin du show d'Alexandre, elle se lèvera comme une furie et menacera les gardes. Si les PJ profitent rapidement de la panique provoquée par son action, ils peuvent, dans la débandade et l'héroïsme qui caractérisent si bien ces scènes de haute voltige, neutraliser les gardes (à noter qu'en entrant on les a débarrassés de leurs armes sauf exception due à une cachette spéciale ou autres). Ces derniers seront un peu paralysés car ils n'oseront pas tirer à proximité de Moneypenny de peur de la blesser (c'est la femme du chef).
Pendant ce temps Alexandre se sera précipité sur une arme. Moneypenny s'interposera alors pour l'empêcher de tirer. Mais elle fera de même pour empêcher les personnages de tirer sur lui. Devant une situation qui ne tourne pas à son avantage, Alexandre se dirigera vers l'ascenseur qui donne accès à son hélicoptère. Moneypenny s'interposera une fois encore et empêchera les personnages de l'atteindre. Avant de partir, Alexandre lui lancera un long regard où l'affection n'est pas le dernier des sentiments exprimés, puis il partira. Moneypenny s'effondrera en sanglots.

Epilogue

M décidera de faire confiance à la vraie Moneypenny, malgré sa faiblesse. Il demandera à James Bond de redoubler de gentillesse avec sa secrétaire préférée, afin de lui faire oublier sa mésaventure. Et Moneypenny est si romantique... que tout se passera très bien. Mais le maître de jeu peut en décider autrement et profiter de cette liaison entre Moneypenny et Alexandre... Ensuite, il y a la fausse Moneypenny. On a beau savoir que c'est un clone, le problème reste entier. On la mettra en prison. Il s'avérera que la méthode de clonage n'étant pas au point, le clone risque de ne pas survivre plus de deux ans (on retrouve ces informations sur les fichiers informatiques du laboratoire). Si on n'active pas les clones « en attente », ils mourront d'eux-mêmes en quelques mois, même si leurs systèmes de survie artificielle sont branchés. Si « techniquement » les choses se passent plutôt bien, moralement, le M.I. 6 risque quand même d'avoir quelques difficultés.
Quant à la méthode de clonage qui semble, malgré ses limites, avoir été bien développée, elle est remise entre des mains « sûres » (mais jusqu'à quel point) et les personnages n'en entendront plus parler. Le maître de jeu peut également faire vivre cette technique.

Nathalie Achard
plan : Cyrille Daujean
illustration : Rolland Barthélémy



Moneypenny

(voir livre de règles)
L'arme qu'elle a subtilisée est un Beretta 6,35 mm.

Alexandre Le Grand

FOR : 9 DEX : 13 VOL : 12 PER : 14 INT : 13
Compétences (Niveau/Chance de base) : Agilité (11/22), Charisme (17/29), Combat à distance (10/23), Combat au corps à corps (11/20), Conduite automobile (13/25), Cryptographie (14/27), Déguisement (11/24), Démolitions (14/27), Electronique (10/23), Equitation (15/28), Furtivité (10/22), Interrogation (9/22), Pilotage (12/25), Sciences (5/18), Séduction (12/32), Sixième sens (12/25), Usage locaux (10/24).
Armes de prédilection : Luger Parabellum P-08 (bien sûr), AK-47.
Talent : Connaisseur
Champs d'expérience : Beaux arts, Jeux de réflexion, Economie/Affaires.
Taille : 1,80 m **Poids** : 80 kg **Age** : 35 ans
Apparence : Séduisante
Points de célébrité : 70
Points de survie : 10 **Vitesse** : 3
Classe de dégâts à mains nues : B
Endurance : 30
Cap. Course/Nage : 40
Cap. Charge : 46-70
Faiblesses : Attirance pour les membres du sexe opposé
Modificateurs d'interaction : Réaction (0), Persuasion (-2), Séduction (+2), Interrogation (0), Torture (-2).
Background. Il n'y a pas de doute, c'est un anti-James Bond. C'est le fils, unique héritier, d'une richissime famille d'industriels suisses. Outre cette aisance financière qui n'a aucune chance de se tarir, Alexandre Le Grand (ce n'est pas son vrai nom, bien sûr, il s'appelle Jean-François Dinard) bénéficie de dons naturels exceptionnels et d'une séduction de grande qualité mais d'un manque total d'encadrement moral. Après quelques années passées à continuer sagement l'œuvre industrielle familiale, il s'ennuya terriblement. Admirateur des conquérants des temps antiques, il commença à fantasmer sur la possibilité de refaire un parcours aussi remarquable que celui d'Alexandre le Grand. Bien né et nanti, il pouvait en toute facilité se faire remarquer et devenir célèbre dans de belles actions caritatives, par exemple. Mais l'ennui (en fait son seul vrai ennemi) risquait encore de le guetter. Alors il décida de se lancer dans la criminalité. Après un « stage » particulièrement enrichissant au Tarot dans la Maison Dieu, il obtint une forme d'indépendance dans ses actions où il fit montre de beaucoup de talents. On lui doit nombre de missions ratées et de pertes dans les différents services secrets du monde entier. Il y a fort à parier qu'il veuille tout simplement devenir le maître du monde et cette ambition, qui chez d'autres peut prêter à rire, chez lui est inquiétante car simplement raisonnable.

Le professeur Van Preune

FOR : 5 DEX : 10 VOL : 8 PER : 10 INT : 14
Compétences (Niveau/Chance de base) : Agilité (8/15), Charisme (3/11), Combat au corps à corps (3/13), Conduite automobile (5/15), Electronique (12/26), Sciences (15/29), Sixième sens (5/17).
Champs d'expérience : Toxicologie, Jeux de réflexion.
Taille : 1,70 m Poids : 80 kg **Age** : 45 ans
Apparence : Stricte **Points de célébrité** : 30
Points de survie : 3 **Vitesse** : 1
Classe de dégâts à mains nues : A
Endurance : 28
Cap. Course/Nage : 25
Cap. Charge : 46-70
Faiblesses : Cupidité
Modificateurs d'interaction : Réaction (0), Persuasion (0), Séduction (0), Interrogation (0), Torture (+2).
Background. Un professeur en génétique extrêmement doué mais ô combien âpre au gain. Il est prêt à tout pour devenir riche et n'a aucun sens de la déontologie. Il se double d'un couard qui, si les choses tournent mal, n'hésite pas à changer de bord. Une merveille.

L'assistant du professeur (John)

FOR : 7 DEX : 12 VOL : 10 PER : 9 INT : 9
Compétences (Niveau/Chance de base) : Agilité (10/19), Charisme (4/14), Combat à distance (5/15), Combat au corps à corps (6/13), Conduite automobile (6/16), Démolitions (8/17), Electronique (10/19), Furtivité (8/18), Sciences (3/12), Sixième sens (6/15), Torture (12/21).
Arme de prédilection : Colt.45 automatique (cela fait plus mal !).
Champs d'expérience : Jeux de réflexion, Médecine/Physiologie (surtout appliquées à la torture), Football.
Taille : 1,85 m **Poids** : 75 kg **Age** : 28 ans
Apparence : Normale **Points de célébrité** : 40
Points de survie : 5 **Vitesse** : 2
Classe de dégâts à mains nues : A
Endurance : 28
Cap. Course/Nage : 25
Cap. Charge : 46-70
Faiblesses : Sadisme
Modificateurs d'interaction : Réaction (-1), Persuasion (-1), Séduction (-1), Interrogation (0), Torture (-2).
Background. Alexandre l'a rencontré pendant sa période à la Maison Dieu. Cet assistant est surtout un garde du corps qui a assez de connaissance pour pouvoir donner des coups de main au professeur. Il est dévoué corps et âme à Alexandre qu'il idolâtre.

Le garde type d'Alexandre

FOR : 9 DEX : 9 VOL : 8 PER : 8 INT : 7
Compétences (Niveau/Chance de base) : Agilité (8/17), Combat à distance (8/16), Combat au corps à corps (7/16), Conduite automobile (5/13), Crochetage serrures/coffres (4/13), Démolitions (5/12), Furtivité (5/13), Sixième sens (3/10), Torture (6/13).
Armes pour le corps à corps : dague de commando Sykes-Fairbairn, coup de poing américain ; pour le combat à distance : Ruger Super Blackhawk, Uzi.
Taille : 1,80 m **Poids** : 90 kg **Age** : 30 ans
Apparence : Normale **Points de survie** : 3
Vitesse : 2
Classe de dégâts à mains nues : B
Endurance : 28
Cap. Course/Nage : 25
Cap. Charge : 46-70
Faiblesses : Néant
Modificateurs d'interaction : Réaction (-1), Persuasion (-2), Séduction (-1), Interrogation (0), Torture (0).
Background. Les gardes aussi, il les a débauchés de la Maison Dieu. Il a choisi les moins obtus et les plus polyvalents. Ils sont pleinement dévoués à leur leader charismatique.





un scénario Casus Belli pour

Magna Veritas ou In Nomine Satanis

Sauver la planète

Ce scénario peut être joué façon MV ou INS (dans ce cas le titre en devient *Destroyer la planète*) avec une équipe de 4 à 5 joueurs. Mais vous pouvez également en faire une partie très diplomatique entre un Démon et un Ange... C'est un scénario pour meneur de jeu confirmé vu le nombre de PNJ à manipuler et la trame des événements qui laisse une large part à l'improvisation.



LA SITUATION POUR MV

L'état de la planète est alarmant, il faut faire quelque chose, donc les grands de ce monde prennent la courageuse décision de faire une réunion au sommet. Au sommet d'un immense hôtel grand luxe vingt-sept étoiles (pour les économies on verra plus tard) à New York (pour être plus au sommet). Cette réunion durera cinq jours (on n'a pas que cela à faire) et regroupera des spécialistes mondiaux de beaucoup de domaines différents. Blague à part, cette réunion est fondamentale pour l'avenir (pour vous dire...). Ce sacré Didier (Archange de la communication), toujours au courant de tout, a appris que parmi les hauts dignitaires réunis, il y aurait un Démon. Là, cela mérite que l'on s'en occupe. Le responsable de l'hôtel est un serviteur zélé qui pourra « embaucher » une petite équipe d'Anges en extra parmi le personnel de surveillance et de sécurité.



Les protagonistes

Ou les-héros-qui-vont-devoir-sauver-le-monde-en-cinq-jours.

● **Herbert von Müller**, un jeune gars d'une trentaine d'années en pull et en sandales (on est au mois de mai, joli mois de mai) qui n'a pas l'air très à l'aise au milieu de tous ces cravatés. C'est le spécialiste des problèmes d'écologie, le sacrifié à la démagogie. Nationalité allemande.

● **Frédéric Le Brun**, une cinquantaine d'années, grand spécialiste des problèmes d'énergie. Ancien ingénieur atomiste qui se consacre depuis une dizaine d'années aux énergies solaires, marémotrices, et autres dynamos à pédales. En fait, il a changé de secteur à la suite d'un accident survenu dans la centrale où il travaillait. Il en garde la moitié du visage brûlée. Nationalité belge.

● **Marie-Thérèse Champigny**, soixante ans pétillants, médecin et nutritionniste qui participe également à une revue de gastronomie *Le Mot et le Billot*. C'est une spécialiste de la faim dans le monde et de ses éventuelles solutions. Elle insiste toujours beaucoup sur « le goût qui permet par sa satisfaction de garder le moral, ce qui est aussi important qu'un ventre bien plein ». Elle sera ravi de la qualité de la nourriture servie pendant la conférence. Nationalité française.

● **Michaël Alexandrovitch Glotov**, chercheur de son état. C'est essentiellement un physicien, mais derrière ses petites lunettes rondes et sa calvitie avancée due à une bonne cinquantaine d'années passées dans un laboratoire éclairé par un néon sale et clignotant, c'est également un mathématicien, un chimiste, un biologiste, résumons : une grosse tête. Nationalité soviétique.

● **Andrew J. Hartman**, l'homme des média, le sourire toujours éclatant (il est bloqué sur cette position, il ne peut pas faire autrement). Sous son allure de jeune surfeur sur le retour, c'est un redoutable homme du métier qui maîtrise parfaitement tous les rouages médiatiques. Spécialiste de la destruction ou de la construction de l'image de marque de quelqu'un en moins de 48 heures. Il sait aussi fabriquer des révolutions... Nationalité américaine.

● **John Stanley**, grand et maigre (et oui), plein de flegme (partout). Il recompte tous les jours combien nous sommes sur la planète et cela semble le miner (il est tout gris). La démographie, ça le connaît, il est effrayé par la quantité croissante de bipèdes qui peuplent cette bonne vieille Terre, ce qui ne l'empêche pas d'avoir sept enfants ! Nationalité anglaise.

● **Vladimir Kolmakov**, soixante-cinq ans et un sacré air de roublard. Le type jovial, un peu gras, c'est un des plus fins diplomates de ce siècle. Il a tout fait, tout vu et c'est vrai. Les problèmes de tension entre pays, l'armement mondial, il maîtrise. Aussi précieux que dangereux, il se croit encore au temps de la Guerre froide. Nationalité soviétique.



● **Hervé Merclot**, technocrate-financier de la Grande-Banque-Qui-Aide-Tout-Le Monde-Mais-Il-Faut-Le-Mériter ou GBQATLMMIFLM. Ce doit être le premier homme *cybernétisé* avec une calculatrice directement implantée dans le cerveau. Il est froid, implacable, ne raisonne qu'en chiffres. Il se force, par volonté de convivialité, à sourire deux fois par jour. Quand il y pense. Nationalité suisse.

Il est en fait possédé par un Démon (Gartax) de la bande à Mammon, le Prince de la cupidité (voir Les Peuneuji).

● **Anne-Marie de La Farfoutière de Chalois**, madame Culture, Pâââtrimoine. Très riche, très sophistiquée et très influente, très disjonctée surtout. On se demande ce qu'elle fait là, mais au moins cela aura peut-être l'avantage de lui faire découvrir qu'il y a de graves problèmes à travers le monde. Elle va s'émouvoir avant de

demander si l'on ne compte pas faire quelque chose pour ses pauvres petites colonnes de Buren qui subissent toutes les affreuses agressions de Paris. Nationalité française.



● **Ahmed Ben Malouf**, représentant des pays en voie de développement. Il est un peu intégriste sur les bords et ne s'en cache pas. Il sent qu'il n'a pas beaucoup de poids dans cette réunion, alors il a bien l'intention d'être encombrant pour qu'on ne l'oublie pas. Nationalité algérienne.

● **Zulkikar Khulna** est un petit homme sec, très effacé, qui est aussi mal à l'aise que Herbert von Müller. Il est le représentant des pays sous-développés et a l'impression de n'être là que pour servir d'alibi. De toute façon, les autres décideront de l'avenir du monde sans consulter les pauvres, comme d'habitude. Il trouve même cela assez humiliant et il en veut beaucoup à toute cette assemblée. Il le fera comprendre. Originaire du Bangladesh.

● **Roberto Rodrigo Sanchez**, philosophe. Il tient le rôle du candide et, durant toute la durée de la réunion, ne démordra pas du fait qu'il manque une dimension transcendantale à ce colloque. Nationalité brésilienne.



● **Lamam Bassar**, diplômé de Harvard, a consacré sa vie à l'étude des sources de matières premières dans le monde. Toutes les matières premières. Il n'est pas très optimiste ce qui expliquerait peut-être sa tendance à empocher tous les sucres en morceaux qui traînent sur la table. Nationalité togolaise.

● **Robert Redbear**, le président de la réunion. Un gros bonhomme qui somnolera dès le coup d'envoi donné et qui se réveillera, de lui-même, quand les pauses devront être annoncées. Nationalité américaine.

● **Izu Zataki**, l'éternel petit garçon sage qui a fait un superbe dessin (beurk) sur la paix dans le monde (c'est le truc rougeâtre au fond ?). Premier de sa classe, tête de turc aussi, il est fier comme le pape et voudra toujours avoir son mot à dire (surtout quand c'est niais). Nationalité japonaise.

Les satellites

Le service de sécurité

Il est composé d'une dizaine de personnes qui font partie de l'hôtel et de quatre ou cinq nouvelles recrues (les Anges) que l'on présente comme des spécialistes de la protection. Le chef de la sécurité (Phil Trowlins) ne les voit pas arriver d'un bon œil, mais il suffit qu'ils montrent ce qu'ils savent faire (attention, pas d'exhibitionnisme) pour que le respect et la loyauté prennent le pas sur la méfiance (ah, c'est si beau, comme dans les mauvaises séries américaines où à la fin, ils sont tous amis).

Le service tout court

Ils sont beaucoup (au moins une trentaine) et viennent en plus s'ajouter les extras (au moins une dizaine) pour assurer un service d'exception à l'élite de la planète. Et parmi cette poignée en plus, il y a trois ou quatre Démons (selon la force de l'équipe) tout ce qu'il y a de présentable (voir Les Peuneuji). Le responsable de l'hôtel a beau être un serviteur méritoire, il reste humain donc imparfait. Ces trois Démons seront plus à même d'intervenir sur des coups de force, de vol, d'empoisonnement, etc.

L'équipe de traducteurs

Tout ce beau monde parle peut-être anglais, mais certaines conversations techniques, rapides, nécessitent l'intervention de professionnels. Ils et elles sont donc au nombre de treize (le même nombre que les intervenants) dont un Démon. Décidément il y en a partout ! Ce traducteur aura tout intérêt à rester discret. Il ne sera là que pour faire des traductions très approximatives afin de soutenir les propositions de son copain Hervé Merclot.

Les trois équipes de télévision

Incontournable... Des chaînes à vocation internationale avec retransmission par satellite et tout et tout. Encore une surprise : le responsable du reportage sur l'une d'elles est un serviteur très fidèle de Gartax. Lui aussi devra essayer de rester tranquille (mais ils sont si turbulents) car son but est de présenter aux téléspectateurs une vision très personnelle de la manifestation. Si l'opinion publique pouvait détester les spécialistes réunis sauf Merclot et envoyer plein de sous à ce brave homme... (Si les Anges regardent les retransmissions de sa chaîne, ils constateront qu'il y a en permanence en incrustation l'équivalent d'un numéro de compte bancaire pour aider l'action bénéfique du grand Merclot.)

Les événements

Les choses vont s'avérer en fait effroyablement simples. Les Anges ont un passe qui leur permet de se promener partout dans l'hôtel et de rentrer dans toutes les chambres. Ils peuvent même assister à des débats dans la salle de conférence (et ce en tant que responsables de la protection rapprochée des participants).

Si ils le font, ils pourront constater au bout de quelques heures que Merclot a beaucoup d'ascendant sur les représentants des pays sous-développés et en voie de développement. En fin de journée, au milieu de quelques mesures qui semblent « saines », un accord complètement hors nature aura été ratifié selon lequel ces deux pays, ainsi que ceux qu'ils représentent, s'engagent à verser annuellement, l'équivalent de un milliard de francs à la GBQATLMMIFLM pour « des conseils de gestion de la crise qui secoue leur pays pourtant plein d'avenir ». Müller s'insurgera.

● **Le deuxième jour**, Müller arrivera en retard, le teint défait. Il n'a pas dormi de la nuit à cause de crampes d'estomac effroyables (devinez quel est l'habile cuisinier qui lui a préparé sa spécialité végétarienne du chef : inodore, incolore mais pas indolore). Il ne dira rien de la journée, ne revenant pas sur sa protestation de la veille. D'ailleurs tout le monde semble avoir oublié l'incident. Ces pays sont en fait le cadet de leurs soucis, cela n'a rien avoir avec le Démon. Par contre, Merclot, Hartman et Anne-Marie (qui trouve cela très « dékhâlé ») arrivent à faire signer aux autres qui n'en n'ont rien à faire (ils sont bien au-dessus de ça) un programme de télévision internationale (avec distribution généralisée de postes récepteurs) pour « cultiver » les masses. Sera diffusé, en boucle : Dors-où-t'es (la fameuse chanteuse très culturelle, amie de Anne-Marie), Santa Barbara (pour montrer les merveilles d'une économie de marché) et les gentils Kissbears (pour faire faire de beaux rêves aux hommes de bonne volonté). C'est une action pour faire plaisir à Nybbas qui a grassement payé qui vous savez pour que l'un de ses Démons lui concocte ce genre de bonne blague. Seul le philosophe protestera en demandant entre autres une plage horaire pour une émission sur Kierkegaard. Elle lui sera refusée et il promettra de remettre cela à l'ordre du jour le lendemain. Le reste des décisions est tout ce qu'il y a de plus normal.

● **Le troisième jour**, le philosophe arrive avec une tête couleur aubergine. Il est tombé dans la baignoire... en fait il s'est fait tabassé par un Démon mais comme ce dernier était invisible, il préfère raconter une histoire plutôt que de passer pour un fou (chose qu'il n'exclut pas de sa réflexion d'ailleurs). Cette recherche au fond de lui et la douleur persistante lui redonnent la dimension de son humanité et il n'ouvre pas la bouche de la journée, enterrant dans les affres de sa souffrance le programme télévisuel qui le révoltait tant. Les problèmes intestinaux de Müller se s'améliorent pas, il est régulièrement obligé de s'absenter pour de longs quarts d'heure qui le voient revenir plus livide chaque fois. ▷

Merclot profite de ses absences pour engager et finaliser un accord avec la quasi-totalité des participants (en leur promettant le soutien financier de sa banque, soutien au projet lui-même et à leurs escarcelles personnelles et nationales – grâce à son pouvoir de corruption) pour transformer le Sahel en une immense décharge publique. On utilisera de la place qui ne sert à rien et on créera des emplois, donc plus de famine, Marie-Thérèse est ravie. D'un commun accord, ils décident de ne rien dire à Müller. Bien sûr à côté, il y a des propositions tout à fait honnêtes.

● **Le quatrième jour** a lieu un terrible incident diplomatique. Merclot n'arrête pas de faire des commentaires tout à fait désobligeants sur l'état des finances du pays des deux Soviétiques. Si le scientifique a l'air de très bien le prendre (pourvu qu'on lui donne son équation quotidienne à résoudre, il est content), le diplomate, lui, devient d'heure en heure plus excédé. Merclot enfonce le clou, les autres essaient de calmer le jeu, il leur fait remarquer que l'URSS doit de l'argent à tout le monde (il transforme cela en problème personnel et non plus politique au sens large). Vladimir Kolmakov craque : « Je savais bien que l'Entente c'était du bluff, rira bien qui rira le dernier, j'ai bien eu raison de ne pas détruire tout l'arsenal militaire de mon pays. Vous allez le regretter. » Et il part en claquant la porte. La Guerre froide risque fort de recommencer et de se réchauffer dans certaines parties du globe. Classique mais efficace.

● **Cinquième et dernier jour**, c'est le marasme. Le départ de Vladimir a été mal ressenti. La liste des décisions déjà prises est impressionnante, certaines semblent quand même bizarres mais, bon, c'est signé, ne pas remettre en cause sa parole, c'est indispensable pour conserver sa crédibilité (si l'on veut). Des babioles sont décidées. Merclot arrive à extorquer au petit Japonais son argent de poche. Il propose et n'arrive pas à obtenir un programme de recherche génétique qui permettrait de détruire le goût chez les populations déshéritées de façon à ce qu'elles puissent manger n'importe quoi sans problème. Il est très déçu mais il voit dans l'œil du chercheur soviétique comme un assentiment qui lui fait chaud au cœur. Par contre, il fait ratifier un projet d'extermination mondiale des pigeons : ça ne sert à rien, ça salit les bâtiments (surtout historiques, n'est-ce pas Anne-Marie !) et avec tous ces volatiles morts on pourra nourrir beaucoup de pauvres malheureux. Une merveille. *N.B.* Si les Anges n'assistent pas aux réunions, ils ont quand même la possibilité de visionner les bandes vidéo internes de l'hôtel ou de lire les comptes rendus de chaque fin de journée.

La difficulté majeure

Les Anges n'ont pas le droit d'intervenir directement sur la réunion. Ni celui de l'interrompre, ou de manifester ouvertement leur désaccord. De plus, même si ils découvrent qui est le Démon infiltré (ce qu'ils risquent de faire rapidement, si ils sont un minimum observateurs), ils ne peuvent pas le court-circuiter, cela équivaudrait à une intervention directe.

Par contre, ils peuvent pendant les réunions utiliser leurs pouvoirs pour limiter les dégâts et surtout profiter des soirées pour prendre contact avec les participants afin de les remettre sur le droit chemin. Mais comme ils ne sont censés être que des subalternes, leur crédibilité va être outrageusement mise en cause... Sans parler des Démons qui peuvent leur tomber dessus (et réciproquement). Si les intervenants deviennent trop méfiants vis-à-vis de lui suite aux discussions (ou autres méthodes) avec les Anges, Merclot se doutera qu'il y a anguille sous roche et enverra ses sbires chatouiller le dessous des ailes de nos défenseurs de l'ordre.

LES PEUNEUJI

POUR MV

Hervé Merclot

Gartax, Démon aux ordres de Mammon
Chevalier du pourboire, Capitaine des pots de vin.
Grade 2
FO 2 VO 4 AG 3 AP 4 PE 4 PR 2 30 PP
Talents : Baratin +2, Discussion +1, Mathématiques +0, Loi +0.
Pouvoirs : Corruption +3 (spécial), Volonté +2 (141), Détection des ennemis +0 (312), Détection de la vérité +1 (316), Télépathie +2 (321), Dialogue mental +1 (322), Lire les pensées +3 (323), Détection du futur proche +0 (314), Régénération +0 (226), Lire les sentiments +1 (324).



Robert, groom

Arghut, Démon au service de Crocell
FO 4 VO 2 AG 3 AP 1 PE 2 PR4 8 PP
Talents : Corps à corps +3, Esquive +2.
Pouvoirs : Glace +2 (122), Paralysie +0 (135), Invisibilité +1 (261), Froid +1 (spécial).

Anémone, femme de chambre

Belza, Démon au service de Beleth
FO 1 VO 4 AG 1 AP 3 PE 3 PR 2 12 PP
Talents : Discussion +2, Séduction +0, Baratin +0.
Pouvoirs : Cauchemar mortel +2 (spécial), Sommeil +0 (132), Téléportation +2 (331) Lire les sentiments +1 (324), Régénération +1 (226).

Georges, cuisinier

Phrax, Démon au service de Malthus
FO 2 VO 4 AG 2 AP 1 PE 3 PR 3 12 PP
Talents : Médecine +2, Corps à corps +1, Chimie +0.
Pouvoirs : Infection +2 (spécial), Griffes +2 (114), Liquéfaction +1 (264), Dialogue mental +0 (322), Détection du bien +0 (311).

Etienne Loiseau, traducteur trilingue anglais, russe, japonais

Miglure, Démon au service de Malphas
FO 1 VO 4 AG 1 AP 3 PE 3 PR 2 8 PP
Talents : Baratin +2, Séduction +1, Savoir-faire + 0.
Pouvoirs : Discorde +2 (spécial), Dialogue mental +1 (322), Détection du danger +0 (315), Lire les pensées +2 (323).

Marc Lanty, responsable de chaîne de télévision

Serviteur de Hervé Merclot
FO 2 VO 2 AG 1 AP 3 PR 1 PE 2
Talents : Baratin +2, Corps à corps +0, Gestion d'une chaîne de télévision +1.

POUR INS

Lamam Bassar

Jonathan, Ange au service de Francis
FO 1 VO 4 AG 2 AP 3 PE 2 PR 3 30 PP
Talents : Discussion +2, Baratin +1, Séduction +0, Toutes les langues +0.
Pouvoirs : Alliance +3 (spécial), Charme +3 (131), Calme +1 (166), Lire les pensées +2 (323), Régénération +0 (226), Télépathie +2 (321), Détection du mensonge +0 (316), Lire les sentiments +1 (324), Téléportation +0 (331), Volonté supra normale +1 (221).

Pour les Anges qui saturent l'atmosphère de l'hôtel, il vous suffit de faire les homologues des Démons déjà décrits de façon à ce que les forces soient équilibrées.

Pour ceux qui n'auraient pas le Daemonis Compendium

POUR LE DÉMON

● **Corruption** (Volonté). Ce pouvoir permet au Démon de rendre vénal n'importe quel être humain (ou Ange) en dépensant 1 PP. La victime peut faire un jet de résistance sous sa Volonté. La somme minimale nécessaire pour faire craquer la victime est 10 - résultat des unités (minimum 1) que multiplie 1000 francs. Le meneur de jeu pourra bien sûr modifier ce résultat selon les circonstances (dans ce scénario on tourne plutôt à 100 - résultat des unités). Mais gardez bien en tête que c'est un pouvoir démoniaque, et pas seulement un talent de marchandage surhumain.

● **Chevalier du pourboire**. Le Démon de ce grade peut connaître au franc près le salaire mensuel de toute personne qu'il observe.

● **Capitaine des pots de vin**. En atteignant ce grade, le Démon devient un expert dans l'art du marchandage. Il obtient un talent de Baratin +3, uniquement pour les questions d'argent.

POUR L'ANGE

● **Alliance** (Volonté). Ce pouvoir permet de réconcilier (à raison de 2PP) deux personnes si l'Ange en voie au moins une. Il peut y avoir résistance et le type de conflit peut rendre la tentative plus difficile.

● **Serviteur des émissaires**. Tout Ange de ce grade peut connaître la vraie nature d'un conflit qui oppose deux personnes qu'il voie ensemble, au même moment.

● **Ami des nouveaux amis**. L'Ange de ce grade peut accorder confiance à tous les êtres humains qu'il rencontre.

LA SITUATION POUR INS

L'Ange infiltré sera le spécialiste de la démographie (qui ne piquera donc plus de sucre) et il dépendra de Francis, l'Archange de la diplomatie. En fait, lui est là pour éviter le pire, faire en sorte que les discussions se passent bien, il ne propose pas grand-chose. Mais si le calme et la sérénité sont à l'ordre du jour, cela ne va pas être drôle du tout. Donc les Démons sont là pour mettre la panique.
Même principe que pour les Anges, ils ne doivent pas intervenir directement, de façon à ce que si même des décisions absurdes sont prises, on pense que tout s'est déroulé normalement, donc que c'est bien. A eux d'intervenir directement à la source, sur les spécialistes… Ils sont intégrés à l'équipe de sécurité où ils peuvent faire régner une tension énorme. Les Anges sont dissimulés parmi le personnel et l'un d'eux est traducteur. Les chaînes de télévision sont neutres dans ce cas de figure, à moins que les Démons n'interviennent sur ce point et se les « rallient ».

Et si maintenant on jouait les yeux dans les yeux…

Vous pouvez en effet choisir de traiter le scénario comme une partie de diplomatie. Le Démon et l'Ange sont incarnés par deux joueurs qui connaissent chacun très bien l'identité de l'autre. Ils doivent alors influer, par leur bagout autant que par leurs pouvoirs, sur les pauvres humains de l'assemblée.
Parallèlement, l'Ange aura quatre collègues dans le service de sécurité et le Démon quatre des siens dans le personnel donc, en plus des négociations pures, ils pourront les faire agir à leur guise pour « approfondir » leur politique. N'hésitez pas à forcer alors sur les traits de caractère de toute cette brochette de spécialistes en tout genre. Peut-être que l'Ange finira par aider le Démon pour se débarrasser de cette bande de rigolos. Oh pardon ! De toutes les façons, quelle que soit la solution de jeu choisie, l'avenir de la planète risque de passer un sale quart d'heure. Fiction ?…

Nathalie Achard
illustration : Rolland Barthélémy



un scénario Casus Belli pour

Rêve de Dragon

Les champions de Toujours

Voyage pour des personnages peu expérimentés, au cours duquel quelques combattants peuvent être utiles.

Le sujet

Ce scénario souligne à sa façon la question que peuvent se poser les haut-rêvants d'Hypnos : les créatures invoquées préexistent-elles à l'invocation ou sont-elles créées, ex nihilo, par celle-ci ? Quand on invoque un guerrier sorde, par exemple, déplace-t-on un personnage depuis une certaine cité existant réellement, un personnage avec sa vie, son passé, pour l'amener jusqu'à soi « à travers les rêves » ? Ou bien doit-on considérer la cité Sordide comme un concept abstrait, et le guerrier sorde une création instantanée des Dragons ? En réalité, puisqu'il s'agit de rêve et puisque celui-ci est une création permanente, les deux réponses se valent. Considérez le rêve comme une scène de théâtre sous le feu des projecteurs où plus rien n'existe, plus rien n'est vrai, dès que l'on rentre dans les coulisses obscures. Telle est la vérité du guerrier sorde : il vient des coulisses et il y retourne. Il n'empêche que, le temps qu'il se trouve sur la scène, le guerrier sorde est réel, aussi réel que les personnages des joueurs, à tel point que la substitution est tentante. Telle est l'idée de départ de ce scénario : pour une fois, ce sont les personnages des joueurs qui vont être invoqués.
Seulement, comme ce n'est pas possible, pour les raisons exposées ci-dessus, il ne s'agira que d'une pseudo-invocation. Le haut-rêvant responsable du processus ne fait que commettre un échec total, lequel crée une déchirure du rêve, laquelle s'avère être jaune – déchirure d'arrivée. Or une déchirure d'arrivée possède forcément un envers, mauve, quelque part dans un autre rêve. Supposons maintenant que d'innocents voyageurs se retrouvent entraînés dans cette déchirure mauve… et les voilà devant le haut-rêvant, lequel est paradoxalement persuadé d'avoir réussi son invocation.
Ce paradoxe ne sera pas le seul. Invocation ou pseudo-invocation, le reste du scénario sera de la même eau. Les Groins qui menacent le village se révéleront n'être pas tous authentiques ; quant à la légende qui fait peser l'angoisse, les voyageurs découvriront peut-être qu'elle n'a pas plus de bien-fondé que le reste. Mais ce faisant, ayant délivré le village et supprimé la menace, n'auront-ils pas précisément accompli ce pour quoi ils ont été appelés, validant, ultime paradoxe, la réalité de l'invocation ?

L'invocation

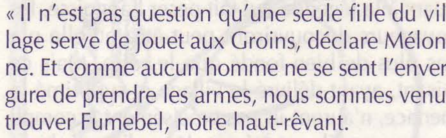
C'est la nuit, les voyageurs ont dressé leur camp et dorment près du feu. A un moment où le veilleur rajoute une brassée de bois au feu de camp, une gerbe d'étincelles violettes jaillit des flammes, moirant l'air ambiant de reflets mauves. Que s'est-il passé ? Qu'a-t-il mis dans le feu ? On ne le saura jamais. La moirure mauve s'accompagne d'une terrible impression de vertige. Les dormeurs ont tout juste le temps de se

▷

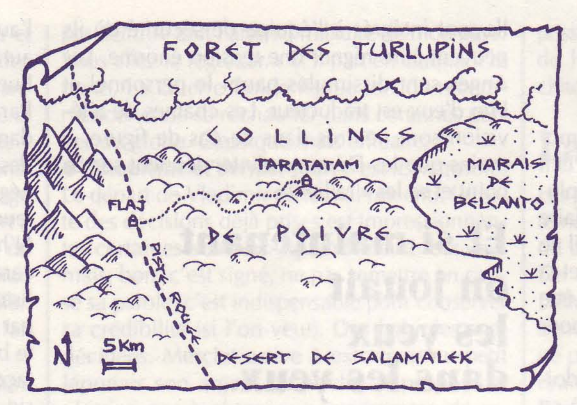
réveiller et de bondir sur leur équipement, le vertige s'accentue, et c'est parti...
Il s'agit évidemment d'une déchirure du rêve.
Quand le vertige se dissipe, le mauve a été remplacé par du jaune. Il fait toujours nuit, mais les voyageurs se trouvent maintenant sur une place de village éclairée par des torches. A quelques pas de là, cinq « villageois » les observent avec attention, quatre homme et une femme. Aucun n'a l'air armé. Puis l'un d'eux les désigne d'un large mouvement de manche et annonce avec jubilation : « Messires, mon génie vient d'opérer : voici les champions de Toujours ! »
Celui qui vient de parler est un petit homme ventripotent, d'une quarantaine d'années, vêtu d'une longue tunique jaune (genre soutane) brodée de motifs violets, un peu trop moulante pour son embonpoint quoique pourvue de manches exagérément amples. Le personnage est à la fois ridicule et prétentieux. Surtout qu'il rajoute, en continuant de désigner les voyageurs : « Ces champions sont liés à ma volonté par un pacte indéfectible, prêts à mourir pour défendre le village. » Ce à quoi, les quatre autres murmurent d'approbation.
Les minutes qui suivent risquent naturellement d'être un peu confuses, le temps que le quiproquo se fasse jour (en ce qui concerne les voyageurs, du moins). Mais de questions en insatisfaisantes réponses, les faits suivants devraient se révéler assez vite.
L'homme à la tunique jaune se nomme Fumebel, c'est un haut-rêvant. Il vient d'accomplir une invocation : l'invocation des champions de Toujours ; et il semblerait que les voyageurs *soient* les champions en question. (Auraient-ils réellement été invoqués ?...)



La scène a lieu au nord-est du village, devant la tour de Fumebel. La villageoise, une solide femme de cinquante ans, se nomme Mélonne ; c'est la tenancière du Poivre chaud, l'unique taverne. Les trois autres sont Mahiok, le forgeron, Zarud le meunier, et Panar, le boulanger.
Taratatam (c'est le nom du village) est attaqué par des Groins. Ils ont envoyé un message au bout d'une flèche. C'est Badeluque (nom d'un villageois) qui l'a reçue et il est dans un état grave. Les Groins veulent qu'on leur livre trois filles. Sinon ils menacent de briser la « Triple Cire » et de libérer les « thanatroces ».



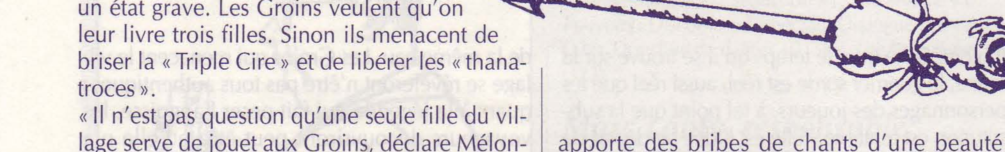
« Il n'est pas question qu'une seule fille du village serve de jouet aux Groins, déclare Mélonne. Et comme aucun homme ne se sent l'envergure de prendre les armes, nous sommes venus trouver Fumebel, notre haut-rêvant.
— Et c'est à mon seul génie draconic que vous devez d'exister ! rétorque ce dernier en bombant le ventre. Depuis quand les invocations se permettent-elles de rouspéter ?
— Il va bientôt faire jour, suggère alors le boulanger, et il serait peut-être temps que les « champions » se mettent au travail... »
Ce qui a toutes les chances de relancer le quiproquo.
Cependant, la nuit s'éclaircit. C'est le tout début de l'heure du Vaisseau d'une journée de printemps, le 10e jour de la Sirène par exemple. Comme la situation, elle, ne semble pas près de s'éclaircir, Mélonne propose que tous se rendre



chez elle, au Poivre chaud. Là, devant une chope de bière étonnamment poivrée, peuvent suivre des explications plus détaillées.

La région

Taratatam est situé au beau milieu des collines de Poivre. C'est une région de vallonnements coupés de ravines et de brusques escarpements où la roche nue se dresse en falaises. Au demeurant fertile, le pays est parsemé de bois, et les pentes des collines font de verts pâturages. De nombreuses sources jaillissent du sol, mais toutes ont un point commun : quoique potable, leur eau possède un goût indéniablement poivré.
Au nord s'étend la grande forêt des Turlupins, sans limites connues. Elle doit son nom aux êtres qui la hantent, décrits comme de petits humanoïdes, quoique personne n'ait jamais eu l'occasion de les détailler de près. Ce qui est sûr, dit-on, c'est que quiconque s'endort sous l'ombrage de la forêt a toutes les chances de se réveiller tout nu. (Si besoin, improviser les Turlupins comme une variété de lutins – voir Miroir n° 4.)
A l'est commencent les marais de Belcanto, qui doivent leur nom à la cité du même nom, supposée encore plus à l'est, une cité de chanteurs. Personne ne sait où elle se trouve réellement car personne n'est jamais revenu des marais. Et pourtant, il arrive que la brise



apporte des bribes de chants d'une beauté si prenante qu'elle donne l'irrésistible envie de les rejoindre. En réalité, le voyageur découvre à ses frais que les marais pullulent de sirènes.
Au sud, c'est le vaste désert de Salamalek, région de caillasses et d'épineux, à la faune essentiellement composée, outre quelques rongeurs paranoïaques, de vautours affamés, de serpents et de scorpions venimeux. Salamalek, la grande cité au bord du désert, est à plus de 200 kilomètres par la piste Rouge, une ancienne route de brique dont l'ocre tranche sur la grisaille du désert.
Flaj, seul voisin de Taratatam, est une bourgade un peu plus importante, devant sa pérennité aux rares caravanes qui remontent encore la piste Rouge.



Le Grand Éternuement

Les villageois expliquent le goût poivré de l'eau par le fait que le sous-sol de la région est riche en gisements de poivre. Autrefois, ces gisements étaient exploités et Taratatam n'était pas l'unique village des collines comme il l'est aujourd'hui. Le poivre était exporté dans toutes les directions et le pays était riche. Mais tout doit se payer un jour, continuent-ils sentencieusement. Tout ce poivre extrait de la terre finit par incommoder les Dragons qui sont les Grands Rêveurs du monde, et ils se mirent à éternuer.
Il n'y eut d'abord que quelques mines qui s'écroulèrent. Puis, comme l'avertissement n'était pas compris, les Dragons y allèrent pour de bon : et ce fut le Grand Éternuement.
Ce fut si fort et le Grand Éternuement fut si communicatif que même les Dragons enrhumés se réveillèrent. Tout vola en éclats et ce fut le Temps des Larmes.
Aujourd'hui, les temps sont redevenus clairs, mais la richesse a disparu. La terre a toujours l'odeur du poivre, mais il n'y a plus de mineurs. Les pentes des collines se sont couvertes de champs et de pâtures à moutons. (A l'évidence, cette légende est la version locale du Grand Réveil de la fin du Second Age.)

La Triple Cire

Mais pourquoi Taratatam a-t-il survécu ? « Parce que nous avons une mission, répondent les villageois : nous devons veiller sur la Triple Cire. Car voyez-vous, continuent-ils, il s'est passé des choses durant le Temps des Larmes, après le Grand Éternuement, car les haut-rêvants qui survivaient encore n'étaient pas tous bons comme Météor ou comme Fumebel. Il y en avait qui étaient à la fois mauvais et fous à lier. Et ils ont suscité des choses de cauchemar avec pour but d'achever ce que le Grand Éternuement avait pu épargné. Ces choses, on les appelle des *atrocités thanataires* ou encore simplement des *thanatroces*. D'autres haut-rêvants ont bien tenté de lutter. Mais aucun ne put détruire les thanatroces. Tout ce qui put être fait, ce fut de les enfermer au fond des mines en barrant les issues par des sortilèges. C'est ainsi qu'à une demi-heure (draconique) de marche de Taratatam se trouve encore l'entrée d'une ancienne mine : Tharna. Les doubles portes en sont fermées depuis le Temps des Larmes et scellées par un triple cachet de cire portant des symboles anciens. Et il est dit que tant que les cachets seront intacts, les thanatroces qui rôdent derrière resteront prisonnières. C'est pourquoi nous avons institué la Triple Garde : trois villageois qui veillent en permanence à ce que personne, par mégarde ou malveillance, ne brise la Triple Cire. Car si cela devait arriver, l'horreur s'abattrait non seulement sur le village, mais sur toute la région, et le peu à avoir survécu au Temps des Larmes serait détruit. Il y a longtemps que la Triple Garde a été instituée, puisqu'elle existait déjà avant

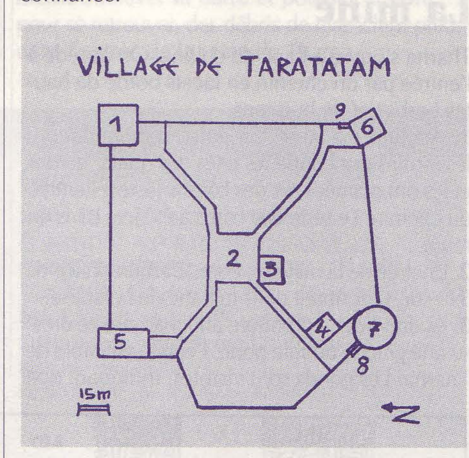
Météor. Chaque homme du village y participe, par périodes de trois jours, un homme étant relevé chaque matin. L'homme de relève quitte le village vers la mi-Vaisseau pour arriver à Tharna vers le début Sirène. Outre la relève, il apporte les provisions du jour. Celui qu'il remplace est quant à lui revenu au village vers la mi-Sirène. A Tharna, les gardes logent dans les antichambres de l'entrée, juste avant la grande double porte, et sont armés de lances. »
Armes purement décoratives, en vérité, car personne à Taratatam ne sait vraiment s'en servir.

Les faits

Avant hier, c'était le tour de Gribal de partir pour Tharna, relevant le fils Ratuf. Il est parti normalement, à la mi-Vaisseau, avec le sac à provisions. Mais fin Couronne, le jeune Ratuf n'était toujours pas rentré. Début Dragon, le chien de Badeluque, le berger, rentre tout seul au village en aboyant comme un forcené. On comprend qu'il est arrivé quelque chose et on finit par découvrir son maître, au bas du pré nord, avec une flèche dans la poitrine, un bout de parchemin enroulé près de l'empenne. Il avait perdu beaucoup de sang, et il n'a eu que la force de murmurer : « Les Groins... » avant de tomber inconscient. Depuis, il ne va toujours pas mieux malgré la potion de Fumebel. Sur le parchemin, il y avait écrit : « Livrez-nous trois filles fessues ou nous brisons la Triple Cire. Signé : des Groins qui ne plaisantent pas. » L'alerte aussitôt donnée, tout le monde est rentré au village et la grande porte a été fermée. Le nuit est tombée sans aucune nouvelle de Ratuf ni d'aucun autre de la Triple Garde.
La journée du lendemain (hier) s'est passée dans l'angoisse à attendre des nouvelles. Les Groins ne se sont pas manifestés, mais la Triple Garde non plus, faisant craindre le pire. Mais que faire contre une horde de Groins? Les Taratataméens sont des paysans, pas des guerriers.
Durant la seconde nuit, un conseil a réuni les principaux villageois, à savoir Mélonne, le forgeron, le meunier et le boulanger, avec pour conclusion que seul Fumebel, leur haut-rêvant, pouvait les tirer d'affaire. Il y avait eu un précédent une quarantaine d'années auparavant, quand des Groins (toujours eux !) s'en étaient pris à une bergerie. Météor avait réglé l'affaire en invoquant un guerrier de métal qui avait promptement mis les pillards en déroute.
Fumebel a hoché la tête et promis d'invoquer des « champions de Toujours », ainsi nommés a-t-il ajouté avec un sourire condescendant, parce que le rêve du haut-rêvant doit établir un contact avec une zone mentale de son génie draconic appelée désolation de Toujours.
Puis, au pied même de la tour, en présence des témoins, l'invocation a eu lieu... provoquant l'arrivée des voyageurs.

Fumebel

De mémoire de Taratataméen, il y a toujours eu un haut-rêvant dans la tour carrée ; cela va de paire avec le fardeau de veiller sur la Triple Cire. C'est le conseiller, celui « qui sait », et l'on se sentirait perdu sans lui. Il faut dire que Météor, le prédécesseur et maître de Fumebel, était particulièrement bon, et il a vécu si vieux qu'il a vu naître tous les Taratataméens actuels, en sorte qu'aucun d'eux n'a réellement connu d'autre haut-rêvant à part Fumebel.
Mais Météor est mort l'hiver dernier, d'un méchant coup de froid que même ses meilleures potions n'ont pu guérir. Son disciple lui a succédé et la tour de Météor a été rebaptisée tour de Fumebel.
Or comme on l'a certainement deviné, Fumebel est nul, exécrablement nul. A peine en place, il a voulu créer une petite zone d'Air en feu pour allumer son brasero et n'a réussi qu'à mettre le feu à la tour, détruisant dans l'incendie tous les livres de Météor, parchemins et archives, notamment des documents précis sur les thanatroces et la Triple Cire.
Depuis, il n'a eu aucune occasion d'exercer, hormis enchanter une potion pour Badeluque, qui n'a fait aucun effet. L'invocation des champions de Toujours est son troisième acte magique. Est-il besoin d'en dire plus ?
Fumebel est non seulement inefficace, mais dangereux. Tout ce qu'il tentera résultera automatiquement en un « échec total ». (Ses caractéristiques ne sont donc pas fournies puisque sans importance.) Au demeurant, jouissant de l'aura de prestige qui entourait son maître, il est vaniteux et un tantinet despotique dans ses relations avec ses concitoyens. Ceux-ci, qui ne se sont pas encore rendus compte de la différence avec Météor, lui font aveuglément confiance.



Taratatam

Taratatam est un petit village agricole bâti de pierre et d'ardoise, perché au sommet d'une colline. Sans être véritablement fortifié, il est défendu par le fait que toutes les maisons du pourtour se joignent et ne présentent à l'extérieur que des murs aveugles. Il compte environ cinq cents habitants.
La tour de Fumebel (1) carrée, haute de 15 m, est fermée par une solide porte toujours verrouillée (difficulté -4). Si les voyageurs voulaient l'investir, au gardien des rêves d'en improviser l'intérieur. Soulignons toutefois que Fumebel ne resterait pas passif devant l'invasion et que ses *fumbles* pourraient s'avérer plus « efficaces » que des sorts réussis.
La place centrale (2), ombragée de grands châtaigniers, est pourvue d'une fontaine en son centre (d'eau poivrée bien sûr). On y trouve la Taverne du Poivre chaud (3), tenue par Mélonne aidée de sa servante Lilise. La bière (poivrée) coûte 2 PE la chope (25 cl, force 2), et un repas moyen (3 sust) 1 PB. Les combles, auxquelles on accède par une échelle dans la cour, sont jonchées de paillasses où les voyageurs peuvent dormir gratuitement.
Les autres principaux lieux du village sont la forge (4), la boulangerie (5) où est cuit tout le pain du village, et le moulin (6) où est moulu le grain.
La tour ronde de l'angle sud-ouest (7) est un clocher. La légende veut que sa grosse cloche de fer se mette en branle d'elle-même si les thanatroces sont libérées. C'est à son pied que donne la grande porte du village (8). La porte Meunière (9), accès sud-est, est une poterne à un seul vantail. C'est par là qu'on se rend à Tharna.

Alternatives

Les voyageurs peuvent entrer dans la mystification et accepter spontanément le rôle de champions de Toujours. C'est le plus simple quoique le moins probable.
Ils peuvent s'en désintéresser complètement et quitter le village. C'est également peu probable, mais on ne sait jamais. Dans ce cas, au gardien des rêves de choisir : soit il laisse tomber, et le scénario est fini. Soit il modifie l'histoire et improvise une version alternative où les thanatroces existent réellement. A peine les voyageurs se sont-ils éloignés du village que la cloche se met en branle. Et bientôt, qu'ils le veuillent ou non, les entités de cauchemars (chiens de la mort, quauquemaires, etc.) déferlent sur eux...
Mais le plus probable est encore qu'ils acceptent de s'occuper des Groins en échange d'une récompense. Ce que le conseil ne voudra pas entendre. A toute demande d'honoraires, on leur dira : « On n'est pas haut-rêvants, nous, on ne sait pas comment ça fonctionne. Il faut voir ça avec Fumebel. »
Or aussitôt son échec accompli, Fumebel se sera enfermé dans sa tour pour dormir (récupérer son rêve) avec défense de le réveiller. Si les voyageurs le réveillent quand même, en hurlant devant sa tour par exemple, il paraîtra à sa fenêtre et s'écriera avec force mouvements de manche : « Allez-vous en ! Je vous révoque ! » Et aux villageois présents, il expliquera que les voyageurs sont des imposteurs qui ont « iniquement abusé son génie draconic ».
Puis au début de l'heure de la Couronne, il tentera de rattraper la situation en invoquant un guerrier sorde. Celui-ci, naturellement, échappera à son contrôle et se mettra à massacrer les villageois systématiquement, jusqu'à ce qu'on l'élimine. (Note : ceci n'aura toutefois lieu que si les voyageurs sont encore au village. S'ils sont déjà partis s'occuper des Groins, annuler cet événement.)

Mélonne

Mélonne est la plus clairvoyante de tous et sera la première à soupçonner que Fumebel n'est pas aussi doué qu'il le prétend. Si l'événement du guerrier sorde a lieu, ses soupçons se transformeront en certitude ; et si ce sont de surcroît les voyageurs qui l'éliminent, cela la convaincra de leur identité réelle.
D'esprit pratique, elle leur fera aussitôt une offre pour qu'ils s'occupent des Groins au plus vite. ▷



Personnellement, elle leur offrira gîte, couvert et boisson gratuits pour tout le temps qu'ils resteront au village, et promettra de faire pression sur les autres pour qu'ils fassent également un geste. Elle ne pourra promettre plus.
Son fils, Milos, se portera volontaire pour les guider jusqu'à Tharna. C'est un jeune homme de vingt ans, courageux quoique piètre combattant. Notez qu'il sera volontaire dans tous les cas, c'est-à-dire même si les voyageurs acceptent d'emblée de s'occuper des Groins. Ce sera le seul villageois assez brave pour oser sortir des murs.



Les Groins

Les Groins sont les plus bestiaux et les plus obsédés des humanoïdes. Qu'ils demandent qu'on leur livre des filles (fessues ou pas) n'a donc rien d'étonnant. En revanche, les voyageurs peuvent se demander pourquoi trois, et surtout s'étonner du fait que ces Groins sachent écrire.
La réponse est d'une part qu'ils ne sont que trois et qu'ils veulent une fille chacun, d'autre part que l'un d'eux n'est pas un vrai Groin.
Le chef de la petite bande, Wilfried de Zlof, est un Humain, un haut-rêvant albinos, tellement dégénéré que, non content de s'acoquiner avec des Groins, il se prend lui-même pour un Groin. Pour parfaire l'identification, il porte en permanence un masque de Groin. Les deux autres sont ravis de l'association. D'une part parce que Wilfried les égale en turpitude, d'autre part parce qu'en tant que haut-rêvant, il leur apporte un soutien non négligeable.
Le trio est arrivé par hasard à la mine de Tharna, où les gardes épouvantés leur ont tout expliqué sur la Triple Cire, en les suppliant de ne surtout pas y toucher. Les Groins ont patiemment écouté les explications, puis sans broncher, ont massacré tout le monde. Mais au moment où l'un d'eux s'apprêtait à briser les sceaux, Wilfried s'est écrié :
« Attendez ! j'ai une meilleure idée !... »
On sait déjà laquelle. Et c'est précisément pour ce genre de trouvailles que les deux autres adorent leur chef.
Depuis, les Groins patientent. Wilfried est sûr que les villageois finiront par craquer et il n'a aucun plan en cas de refus. Dégénéré peut-être, mais haut-rêvant tout de même, il sait que si les sceaux sont brisés, lui et ses Groins seront les premières victimes. L'un d'eux surveille la vallée en permanence, prêt à signaler l'arrivée des filles. Inutile de dire qu'ils se battront avec une férocité qui n'aura d'égale que leur frustration. Ils sont armés de masses lourdes et de boucliers.
Wilfried a utilisé sa dernière flèche pour le message et ne se servira donc pas de son arc. Il ne se battra au contact que contraint et uniquement pour défendre *sa* peau, pas celle de ses Groins. Il compte avant tout sur ses sorts en réserve. Si les choses vont mal, il fuira de préférence.
Ses caractéristiques de haut-rêvant sont sans importance. Il possède deux Non-agressivité en réserve et ne lancera que ces sorts-là au cours du combat. Inutile de jouer son périple en TMR, supposé sans problème. Toutefois, les deux Non-agressivité ne pourront être lancés qu'à trois rounds d'intervalle, portée maximale 20 mètres. Les deux sont par Hypnos. Déterminer avec 1d12 l'heure de naissance pour laquelle ils sont ciblés.

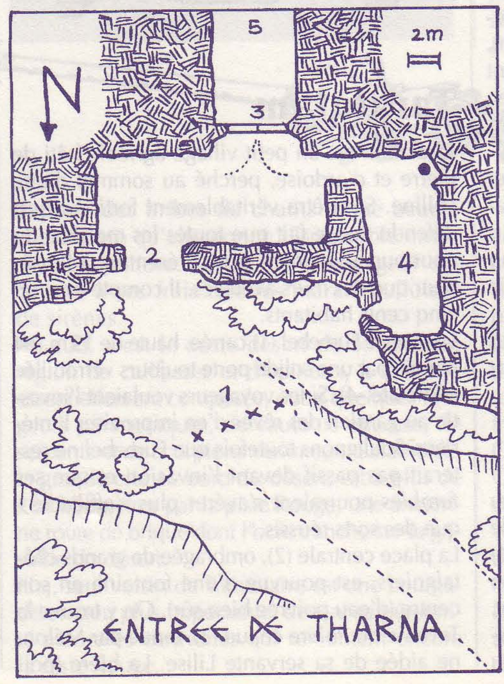


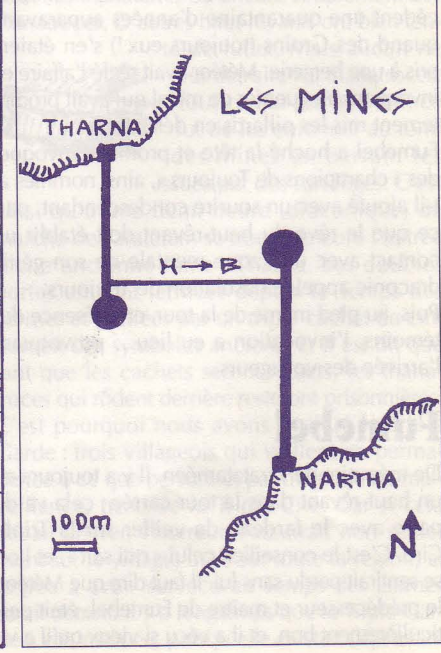
La mine

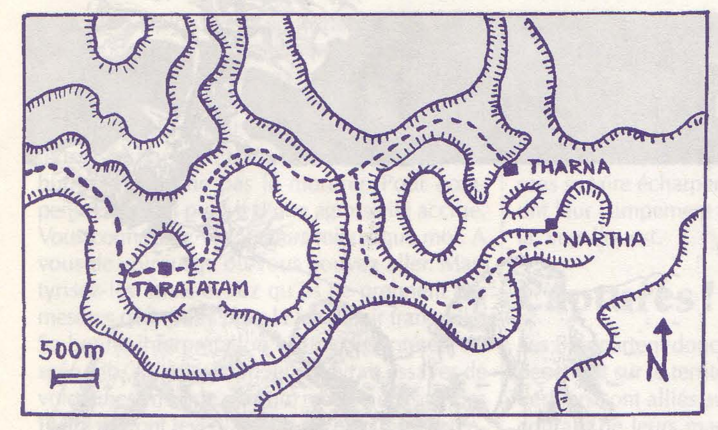
Tharna s'ouvre à flanc de colline. On accède à l'entrée par un chemin en lacets bordé de hautes herbes et de buissons.
1. Accueil macabre. En guise d'intimidation, les Groins ont coupé les têtes des quatre gardes et les ont plantées sur des bâtons juste à l'entrée du chemin. Le reste des corps a été jeté dans un ravin.
2. L'entrée de la mine est libre. C'est un orifice de 3 m sur 3, donnant dans le flanc de la falaise.
3. Au fond de la première antichambre se dresse une grande double porte, l'entrée véritable de Tharna. Les gonds sont visibles, indiquant que la porte se tire, chaque battant possédant d'ailleurs un gros anneau pour cela. La porte est hermétiquement close sans qu'il y ait de système de fermeture visible, ni barre ni serrure. Un gros cachet de cire, de 10 cm de diamètre, portant des symboles obscurs, est apposé sur chaque vantail et sur l'interstice entre les deux. Les trois sceaux sont reliés par un cordonnet noir, formant un triangle. Les symboles ne sont pas du draconic et aucun jet de Lire & Ecrire n'arrivera à les déchiffrer. (Une raison de plus de maudire Fumebel d'avoir fait brûler les archives s'y rapportant !) Détection d'enchantement renverra toutefois une aura positive, mais Lecture d'aura magique se contentera d'indiquer le Fleuve, sans autre précision.
4. Corps de garde. C'est dans cette seconde antichambre, pourvue d'un petit âtre, que vivent les gardes. Ils y ont bat-flanc, tabourets, vaisselle, etc. Une meurtrière permet de surveiller les arrivées, pas très visible de l'extérieur à cause de la végétation.
5. Au-delà de la grande porte et de la Triple Cire, une interminable galerie de 6 m de large sur 4 m de haut, entièrement taillée dans la roche, s'enfonce sous la colline. Tout est calme et silencieux, aucune thanatroce ni quelque entité que ce soit...

Tharna et Nartha

Tharna est éloignée de 6 km du village. Le chemin est étroit mais très passager. Milos, en bon guide, expliquera aux voyageurs tout ce qu'il y a à savoir. C'est ainsi qu'aux deux tiers de la route, il désignera un autre sentier, envahi d'herbes







et descendant sur la droite. « Ce chemin mène à Nartha, dira-t-il. C'est la seule autre mine qui reste dans la région, mais c'est un lieu sans intérêt. » Interrogé, il pourra répondre que Nartha n'est qu'une immense galerie qui s'enfonce sous la colline. Seuls les gosses du village s'y rendent parfois, pour se faire peur. Il y est lui-même allé, jadis, mais sans oser s'enfoncer très loin. Nartha est bien plus éloignée du village que Tharna.

En réalité, comme on le voit sur le plan, Tharna et Nartha ne sont séparées que par un petit kilomètre. Si aucun villageois ne s'en est rendu compte, c'est surtout que Nartha n'intéresse personne. Les deux mines sont creusées dans la même colline, l'une au sud, l'autre au nord. Et, comme on l'a déjà compris, Nartha n'est que l'envers de Tharna.

On pénètre directement dans la grande galerie de Nartha, les doubles portes ayant été arrachées depuis longtemps. La galerie s'enfonce tout droit pendant 500 mètres, puis aboutit à un vaste cône d'où partent une multitude de tunnels plus petits. Des ruines de treuils subsistent encore sur les bords du cône. Il s'agit là de la mine proprement dite, et l'air ambiant est tout piquant de poivre.

Mais juste avant d'arriver au cône d'extraction, on peut noter un passage plus étroit partant perpendiculairement sur la gauche. Ce passage latéral est d'autant plus notable que c'est le seul en 500 mètres de galerie ! Ponctué d'escaliers et de pans inclinés, c'est un passage qui monte. Puis, au bout de 400 mètres environ, on débouche sur ce qui semble être la réplique parfaite de la grande galerie de Nartha, avec le cône d'extraction à gauche, et l'interminable galerie à droite. Sauf qu'au lieu de donner à l'air libre, elle est fermée à l'autre bout par une grande double porte barrée, gonds non visibles. Deux personnages costauds pourront sans problème soulever la barre et pousser la porte... pour se retrouver, des débris de cire à leur pied, dans l'entrée de la mine de Tharna.

Conclusion

Normalement, rien ne doit mener les voyageurs à Nartha, sinon la curiosité ou une judicieuse intuition. Milos ne fera que mentionner le chemin qui y mène, non pas tant pour souligner la présence de l'autre mine, que pour préciser quel est le *bon* chemin, puis le combat contre les Groins devrait accaparer totalement les voyageurs. En sorte qu'il est fort possible qu'ils n'aillent jamais à Nartha et ne découvrent jamais l'inanité de la légende.

S'ils la découvrent, l'histoire n'en sera que plus triste, pleine de morts inutiles : les gardes, les villageois, les Groins.

S'ils ne la découvrent pas, en sera-t-elle pour autant plus gaie ?

S'ils décident d'aller encore plus loin et de purger le village de son véritable danger, à leurs risques et périls.

Dans tous les cas, les villageois – plus ou moins déboussolés selon ce qui aura été révélé ou accompli – tiendront parole. Et pour avoir occis les Groins, les voyageurs se verront offrir un équipement complet de voyage : sacs, outres, provisions, cordes, torches, couvertures, etc., avec un joli petit âne gris pour porter le tout sur son bât. L'âne remuera ses grandes oreilles dans leur direction, semblant dire : « Me jugerez-vous indigne d'être des vôtres ?... » ■

Denis Gerfaud
plans : Denis Gerfaud
illustration : Rolland Barthélémy

RENCONTRES

Milos

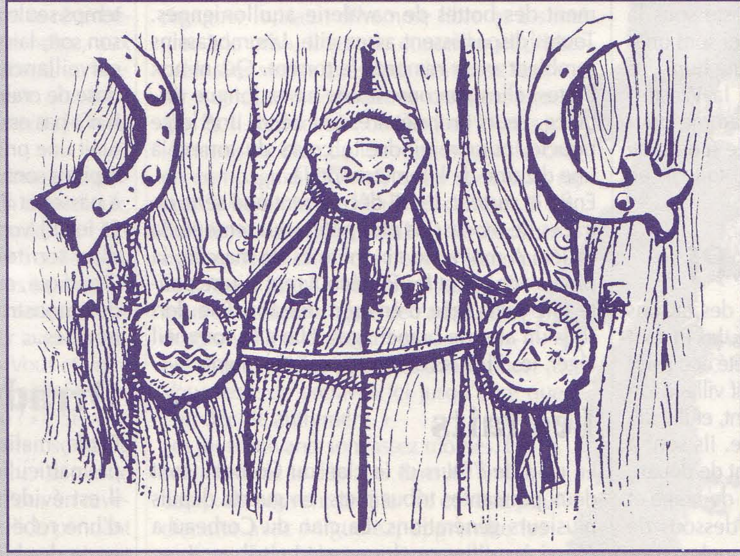
Né à la Sirène ; 1,75 m ; 72 kg.
TAILLE 11 VOLONTE 13 VIE 12
APPARENCE12 INTELLECT 10 ENDURANCE 25
CONSTIT 13 EMPATHIE 11 Vitesse 12
FORCE 12 ELOQUENCE 11 +dom (11) 0
AGILITE 12 REVE 11 Protect 0
DEXTERITE 11 Mêlée 12
VUE 11 Tir 11
OUIE 10 Lancer 11
ODORAT 09 Dérobée 11
Corps à corps niv 0 init 06 +dom (0)
Gourdin niv 0 init 06 +dom 0
Esquive niv 0
Discrétion 0, Escalade 0, Saut +3, Course +3, Srv Ext +3.

Guerrier sorde

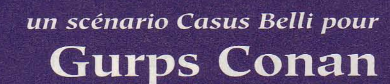
TAILLE 12 VOLONTE 12 VIE 13
CONSTIT 13 REVE 10 ENDURANCE 25
FORCE 14 Mêlée 14 +dom (13) +1
AGILITE 14 Dérobée 11 Protect d6+6
Epée large niv +6 init 13 +dom +4
Corps à corps niv +6 init 13 +dom (+1)
Bouclier niv +6
Esquive niv +6 - 6 malus armure

Les Groins

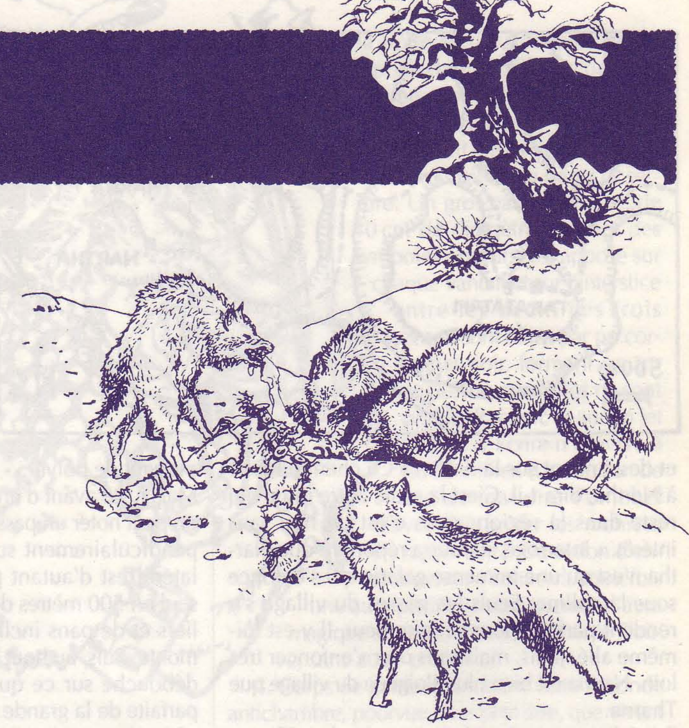
Wilfried de Zlof, né au Roseau ; **Grabide**, né au Vaisseau ; **Trouduk**, né au Faucon.
TAILLE 12 VOLONTE 10 VIE 12
CONSTIT 12 REVE 11 ENDURANCE 24
FORCE 14 Mêlée 13 Vitesse 12
AGILITE 12 Tir 10 +dom (13) +1
DEXTERITE10 Lancer 12 Protectd2
PERCEPTION 11 Dérobée 10
Masse lourde niv +3 init 09 +dom +4
Corps à corps niv +3 init 09 +dom (+1)
Bouclier niv +3
Esquive niv +3
Discrétion -2, Escalade -2, Saut 0, Course 0, Srv Ext +4.
Utiliser les mêmes caractéristiques et compétences de combat pour Wilfried.
En cas de JR, considérer qu'ils ont tous 11 en rêve actuel.







Orrad du pays des ours



Ce scénario d'introduction convient à une équipe de personnages débutants, de préférence originaires d'Aquilonie ou des royaumes voisins.

Le cadre

Conajohara, 1280 A.A. Depuis quelques années, le puissant royaume d'Aquilonie a conquis la région sur les Picts. La civilisation commence à s'implanter, très lentement. C'est un endroit idéal pour qui veut édifier rapidement une fortune, que ce soit en louant sa science du combat dans les garnisons frontalières, en commerçant avec les colons fraîchement installés, ou en adoptant le très lucratif métier de trappeur. Bref, un paradis pour les PJ. Prenez un peu de temps avant le début de l'action pour décrire l'ambiance, qui est celle de la « frontière » américaine des tout premiers temps : une immense forêt inexplorée, peuplée de sauvages hostiles qui font peser une menace constante sur de fragiles établissements reliés à la mère patrie par un lien ténu. Pas de villes, peu d'auberges accueillantes, pas de nouvelles fiables ; des habitants rudes, méfiants et repliés sur eux-mêmes ou utopistes. Il n'y a pas de route, à peine quelques pistes relativement sûres. L'essentiel des communications se fait par voie fluviale et reste sous la menace constante des Picts. Ceux-ci sont unanimement considérés comme à peine humains par les colons. Le gouverneur de la Westermarck offre d'ailleurs une petite somme pour chaque tête (ou scalp) pict ramenée (coutume rapidement adoptée par les Picts, soit dit en passant).

Introduction des PJ

C'est l'hiver, un hiver glacial. Pour des raisons que je laisse à votre machiavélisme, les PJ sont à l'extérieur. Une suggestion : ils ont été accueillis pour la mauvaise saison dans un petit village fortifié, Fort Gunder. Les vivres s'épuisent, et il a fallu lancer une expédition de chasse. Ils sont à plusieurs jours de route de leur point de départ, en pleine forêt. Il y a un bon mètre de neige et le thermomètre est largement au-dessous de zéro. Pour le reste de l'aventure, rappelez-vous que le climat ressemble à celui du Canada – on ne sait jamais, vous pourriez avoir besoin d'une tempête de neige.

Les aventuriers sont au sommet d'un escarpement rocheux. En contrebas, de l'autre côté d'un torrent gelé, ils aperçoivent une demi-douzaine de loups en train de festoyer. Leur repas : un homme ! S'approchant, les PJ découvrent d'autres corps. Les loups ne seront pas trop difficiles à mettre en fuite car c'est le début de l'hiver, ils ne sont pas encore affamés. Il y a huit cadavres. Tous sont des Picts, des guerriers. La plupart ont une ou plusieurs flèches plantés dans le corps. Un ou deux ont été tués à l'épée. La neige a été piétinée sur une large surface. Les PJ viennent de découvrir un champ de bataille, à peine vieux de quelques heures. Une rapide recherche permet de faire d'autres découvertes : une vieille épée de bronze et un casque rouillé, de facture indiscutablement aquilonienne ; plusieurs séries de traces brouillées, qui semblent avoir été faites par des mocassins picts. Allant dans la direction opposée, plusieurs empreintes, qui sont incontestablement des bottes de cavalerie aquiloniennes. Toutes disparaissent assez vite. Les mocassins semblent avoir remonté le torrent. Quant aux bottes, elles parcourent une assez longue distance. Leurs propriétaires ont décrit une large boucle, pour rejoindre le cours du torrent à une dizaine de kilomètres de là.

Enfin et surtout, les PJ découvrent une série de traces de mocassins plus petits, qui remonte la vallée. A moins de dix minutes de marche, la piste s'achève et les PJ découvrent... une petite fille pict, âgée d'environ dix ans. Elle dort sous un abri de branchages. Elle a le sommeil léger, les PJ la réveilleront probablement.

Les faits

Le clan de l'Ours et le clan du Corbeau sont deux puissantes tribus picts, en guerre depuis plusieurs générations. Le clan du Corbeau a réussi à unifier quelques autres tribus, avec pour objectif une attaque contre les avant-postes aquiloniens. Le clan de l'Ours, militairement plus puissant, a refusé de se joindre à eux : pas question de combattre aux côtés d'un ennemi haï ! Les gens de l'Ours ont un autre atout : Orrad, leur chamane. C'est une enfant qui possède le Don de Jhebbal Shag à un degré inhabituel. En d'autres termes, elle contrôle presque à volonté l'animal-totem de son clan, l'ours. Elle représente ce que le clan a de plus précieux. Le chef des Corbeaux a donc eu une idée brillante : la faire disparaître et mettre ce crime sur le dos des Aquiloniens. Dans ces conditions, le clan de l'Ours se trouverait forcé de se joindre à la guerre...

Tout s'est déroulé comme prévu. Avec la complicité de l'ancien chaman de l'Ours, qui ne décolère pas d'avoir été remplacé par une gamine, Orrad et un petit groupe de guerriers ont été entraînés à l'écart, et l'escorte proprement occise. Le chef du commando des Corbeaux a pris le temps de placer des « preuves » incriminant les colons. Quant à Orrad, il l'a largement sous-estimée. Persuadé qu'elle ne survivrait pas longtemps seule dans la nature, il l'a abandonnée à son sort, laissant juste trois guerriers assurer une surveillance discrète (il y a aussi une bonne dose de crainte superstitieuse dans son attitude. Il n'a pas envie de savoir ce qui lui arriverait s'il tuait une prêtresse). Quoi qu'il en soit, les trois espions sont ravis : un groupe d'aventuriers vient à passer et ils capturent réellement Orrad !

Et les PJ vont donc devoir survivre au milieu d'un territoire hostile, en compagnie d'une Orrad qui, en bonne Pict, les considère comme des monstres, avec deux clans picts à leurs trousses...

Orrad

Petite, malingre, et crasseuse, elle ne semble pas particulièrement dangereuse. En revanche, il est évident qu'elle est riche. Elle est vêtue d'une robe somptueuse en fourrure d'ours et porte des bijoux en métal (une rareté absolue chez les Picts). Cela devrait dissuader les PJ de

porter son scalp chez le gouverneur : après tout, elle représente manifestement plus de valeur pour sa tribu, le problème étant seulement de la trouver et de négocier. L'ennui c'est qu'Orrad ne coopère absolument pas. Elle est visiblement terrorisée par les PJ, mais fait des efforts surhumains pour ne pas le montrer. Pour compenser, elle fait preuve d'une agressivité accrue. Vous connaissez vos joueurs mieux que moi. A vous de voir jusqu'où vous pouvez aller. Martyrisez-les, mais évitez qu'ils ne prennent des mesures définitives pour la faire tenir tranquille. Sa bonne interprétation est un des intérêts du scénario. Au minimum, elle devrait essayer de voler une arme, de s'enfuir, mordre et griffer les PJ qui oseront lever la main sur elle. Bien entendu, elle ne parle absolument pas l'aquilonien. Et les colons qui parlent pict se comptent sur les doigts d'une main, sur tout le territoire de la Conajohara. Elle refuse de livrer la moindre information sur ce qui s'est passé au bord du torrent. Même mutisme quant à son origine. En revanche, elle semble vouloir se diriger vers les montagnes, à deux jours de marche au nord (en effet, il y a des ours là-bas. Et à ce stade, elle pense faire appel à eux pour se débarrasser des PJ).
Elle est sauvage, violente, mais elle reste humaine. Avec un peu de patience et de gentillesse, les PJ devraient finir par lui faire comprendre qu'ils ne sont pas ses ennemis. Au bout de quelques jours, elle semble les accepter (à vous de voir si c'est vrai, ou si c'est juste une ruse pour endormir leur méfiance jusqu'à la prochaine tentative de fuite).

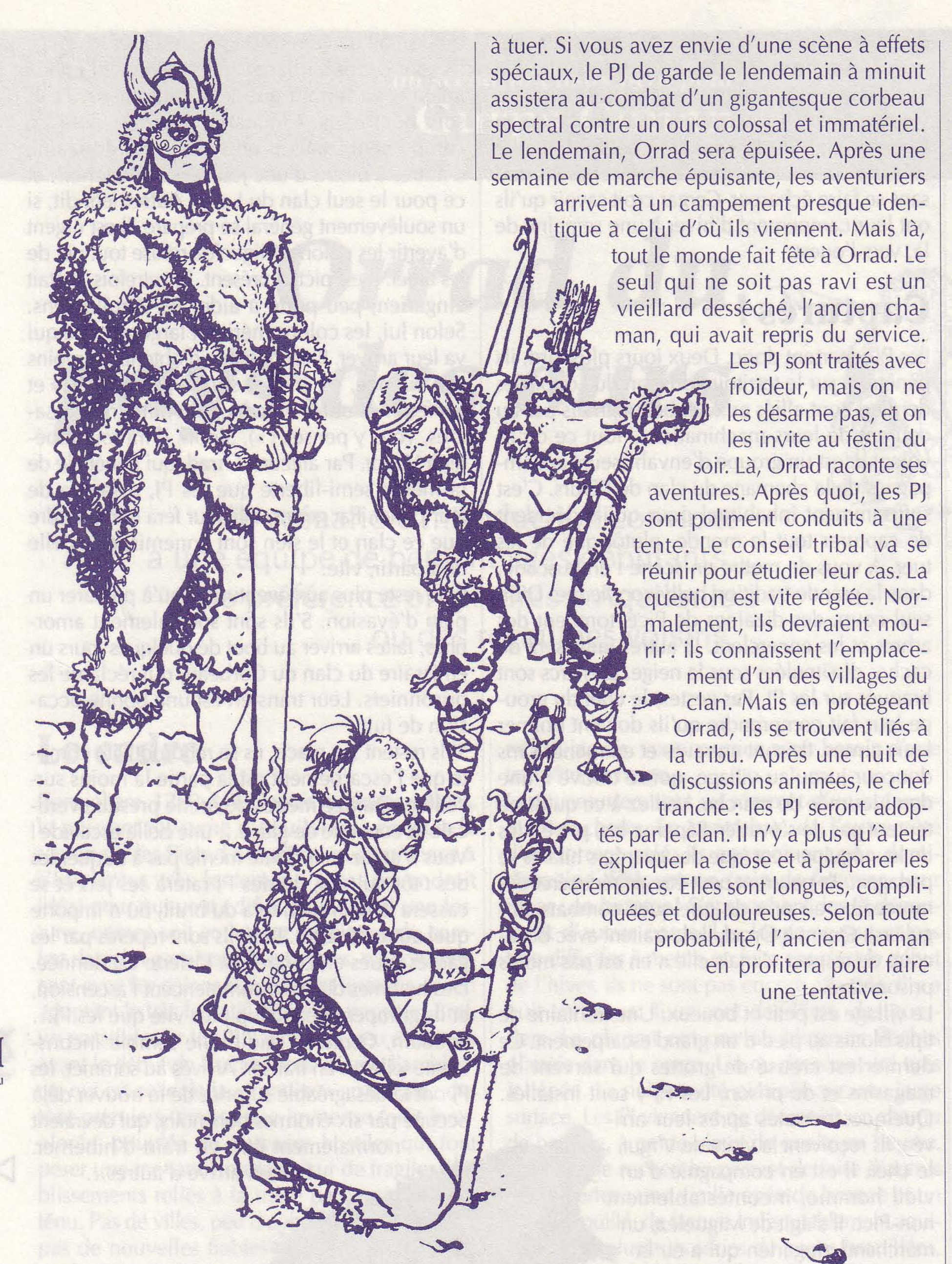
La forêt

Laissez les PJ errer en forêt et se familiariser avec Orrad. Tout est très calme. Le gibier brille par son absence. Les aventuriers nerveux pourraient se sentir surveillés. Mais malgré toutes leurs recherches, leurs poursuivants restent invisibles. Si les PJ le désirent, ils peuvent prendre un peu de temps pour leur tendre une embuscade. Ils pourraient même arriver à s'en débarrasser. Cela n'a guère d'importance : les Picts ne comprennent pas leur langue, et il est douteux qu'ils se laissent prendre vivants.
C'est aussi le meilleur moment pour faire découvrir les rigueurs du climat. Pensez à la réverbération du soleil sur les champs de neige, aux gelures, à la sueur qui gèle sur le corps, au bois mouillé qui ne veut pas s'enflammer... et bien entendu, au blizzard et aux loups (*NB* : le loup est immangeable !).
Au bout de quelques jours, les personnages arrivent sur la berge d'un petit lac. En face d'eux, une cabane entourée d'une palissade. La cheminée fume... Cergar, un trappeur aquilonien, vit là avec sa femme et ses deux filles (neuf et six ans). C'est un individu coriace et maussade. Si les PJ commettent la sottise d'arriver avec Orrad, il leur fait un accueil plutôt froid (« Vous et votre sauvage, vous dormirez dans la grange. Et vous partez demain matin à l'aube, vu ? »). Si vous êtes d'humeur taquine, Orrad pourrait se battre avec une des fillettes et lui arracher à moitié une oreille d'un coup de dents... Pour en revenir à Cergar, il a été prisonnier des Picts pendant quelques années. Il ne parle malheureusement pas le même dialecte qu'Orrad, mais il pourra dire aux PJ qu'elle porte les insignes d'un chaman (« pas normal. Tous les sorciers que j'ai vus étaient des hommes, généralement des vieux »). Selon lui, elle appartient sans doute au puissant clan de l'Ours. Une petite difficulté subsiste : trouver ces gens et leur rendre Orrad sans se faire écharper. Cergar croit savoir qu'ils ont leur campement d'hiver à une semaine de là, vers l'ouest.

Capturés !

Les PJ repartent donc. Deux jours plus tard, ils pénètrent sur le territoire du clan du Loup. Ces derniers sont alliés aux Corbeaux, mais pas au courant de leurs machinations. Tout ce qu'ils voient, c'est un groupe d'envahisseurs accompagnés de la chamane du clan de l'Ours. C'est suffisamment inhabituel pour qu'ils décident de capturer tout le monde, plutôt que de les tuer. A vous de mettre en scène l'embuscade, dans la grande tradition hollywoodienne. D'un seul coup, des dizaines de Picts tombent des arbres et les encerclent. D'autres jaillissent de caches dissimulées sous la neige. Des arcs sont braqués sur les PJ. Par gestes, le chef du groupe leur fait comprendre qu'ils doivent donner leurs armes. Ils sont entravés et emmenés sans douceur jusqu'au village, qui se trouve à une demi-journée de marche. Veillez à ce qu'ils ne tentent pas de s'évader. Séparez-les, privez-les de leur équipement (que des guerriers hilares se partagent. Ils pourront peut-être en récupérer des morceaux, au prix de quelques combats singuliers). Quant à Orrad, ils la traitent avec beaucoup de respect... mais elle n'en est pas moins prisonnière.
Le village est petit et boueux. Une trentaine de tipis blottis au pied d'un grand escarpement. Ce dernier est creusé de grottes qui servent de magasins et de prison. Les PJ y sont installés. Quelques minutes après leur arrivée, ils reçoivent la visite de V'rgur, le chef. Il est en compagnie d'un vieil homme, incontestablement non-Pict. Il s'agit de Miguelez, un marchand zingarien qui a eu la mauvaise idée d'essayer de commercer avec les Picts, il y a vingt ans. Capturé et réduit en esclavage, il a réussi à regagner le statut d'homme libre et à s'intégrer à la tribu. Il sert de conseiller et d'interprète. Ses seules questions devraient fournir quelques informations intéressantes aux PJ. Il veut savoir : ce que les PJ font sur les terres du clan du loup, pourquoi ils sont en compagnie d'Orrad, quels sont leurs rapports avec le clan de l'Ours. Par ailleurs, il traduit (avec une gêne visible) le discours enflammé du chef, qui peut se résumer à : « Avant que l'hiver ne soit achevé, nous vous aurons rejeté de l'autre côté du Grand Fleuve. Des tribus sans nombre se sont alliées. Vous êtes condamnés. Vous resterez esclaves ici jusqu'à ce que j'en décide autrement. »
Les jours suivants sont assez mornes. Les PJ sont libres de se déplacer dans les limites du camp. Ils peuvent profiter de ce répit pour discuter avec Miguelez, apprendre les rudiments de la langue pict, etc. Ils se rendront compte à cette occasion qu'il serait dangereux de sous-estimer les Picts. Ils sont certes barbares, mais nettement mieux adaptés au terrain que les Aquiloniens. Et ils sont nombreux. Cinquante guerriers pour ce campement, mais il en existe une douzaine d'autres à moins d'une journée de marche... et ce pour le seul clan du Loup. Autrement dit, si un soulèvement général se prépare, il est urgent d'avertir les colons. Miguelez refuse tout net de les aider. Il est pict, à présent. Et autrefois, il était zingarien, peu porté à aider les Aquiloniens. Selon lui, les colons méritent largement ce qui va leur arriver. Il est possible d'obtenir au moins son silence, en jouant sur sa sensibilité (« et les femmes et les enfants qui vont être massacrés, vous y pensez ? »). Sinon, il ira tout répéter à V'rgur. Par ailleurs, Orrad, qui bénéficie de la même semi-liberté que les PJ, essayera de leur parler. Par gestes, elle leur fera comprendre que ce clan et le sien sont ennemis, et qu'elle doit partir, vite.
Il ne reste plus aux aventuriers qu'à préparer un plan d'évasion. S'ils sont spécialement amorphes, faites arriver au bout de quelques jours un émissaire du clan du Corbeau, qui réclame les prisonniers. Leur transfert est une bonne occasion de fuir.
S'ils restent sur place, ils se rendront vite compte que l'escarpement est la partie la moins surveillée. Quinze mètres de roche presque verticale et couverte de glace... une belle escalade ! Vous n'aurez sans doute même pas à truquer les dés : tôt ou tard, un des PJ ratera ses jets et se cassera la figure, ou fera du bruit, ou n'importe quel autre désastre. Bref, ils sont repérés par les gardes situés en contrebas. L'alerte est donnée. Des hommes du Loup commencent l'ascension, et ils grimpent beaucoup plus vite que les PJ... Soudain, Orrad se raidit. Elle semble inconsciente (elle est en transe). Arrivés au sommet, les PJ ont la désagréable surprise de le trouver déjà occupé par six énormes ours noirs, qui devraient normalement être en train d'hiberner.
Et il en arrive d'autres...





Ils ignorent les PJ. Si ces derniers se montrent violents, quelques coups de pattes (pas méchants) les enverront rouler par terre avec quelques bleus. Par contre, leurs poursuivants vont se faire réduire en charpie. Profitant de la diversion, les PJ peuvent fuir. Orrad sort de sa transe quelques minutes plus tard. S'ils se montrent curieux, elle essayera de leur expliquer qu'elle a appelé l'esprit de Jhebbal Sag, profitant de la présence de plusieurs familles d'ours dans les collines.

Le clan de l'Ours

Orrad semble avoir retrouvé ses points de repère. Sans hésiter, elle guide les PJ droit à travers la forêt. Le voyage ne sera pas paisible pour autant. Ont-ils pensé à prendre des vivres ou des armes, avant de fuir ? Les guerriers du clan du Loup sont toujours à leur poursuite, si vous avez envie de les harceler un peu. Le chaman du clan du Corbeau, prévenu, lance sa propre offensive. Un matin, le groupe est attaqué par une centaine de gros oiseaux noirs bien décidés à tuer. Si vous avez envie d'une scène à effets spéciaux, le PJ de garde le lendemain à minuit assistera au combat d'un gigantesque corbeau spectral contre un ours colossal et immatériel. Le lendemain, Orrad sera épuisée. Après une semaine de marche épuisante, les aventuriers arrivent à un campement presque identique à celui d'où ils viennent. Mais là, tout le monde fait fête à Orrad. Le seul qui ne soit pas ravi est un vieillard desséché, l'ancien chaman, qui avait repris du service. Les PJ sont traités avec froideur, mais on ne les désarme pas, et on les invite au festin du soir. Là, Orrad raconte ses aventures. Après quoi, les PJ sont poliment conduits à une tente. Le conseil tribal va se réunir pour étudier leur cas. La question est vite réglée. Normalement, ils devraient mourir : ils connaissent l'emplacement d'un des villages du clan. Mais en protégeant Orrad, ils se trouvent liés à la tribu. Après une nuit de discussions animées, le chef tranche : les PJ seront adoptés par le clan. Il n'y a plus qu'à leur expliquer la chose et à préparer les cérémonies. Elles sont longues, compliquées et douloureuses. Selon toute probabilité, l'ancien chaman en profitera pour faire une tentative.

Il a accès à tout un stock de poisons... Démasquer ce « traître » aiderait les PJ à gagner encore l'estime de la tribu. Ce passage de l'aventure pourrait être développé sur une bonne séance, pour peu que vous ayez envie de faire un peu d'anthropologie appliquée. Revoyez *Danse avec les loups* et lisez un ou deux livres sur les Indiens pour vous fixer les idées. Il faudra plusieurs semaines aux PJ pour se faire comprendre autrement qu'à un niveau élémentaire. Pendant ce temps, les événements se mettent en place à l'extérieur. Le clan de l'Ours a reçu plusieurs ambassadeurs qui réclament qu'il se joigne à la guerre. Les autres tribus se regroupent et se préparent à marcher sur l'avant-poste le plus proche : Fort Gunder. Le siège commence quelques jours plus tard.
Quelques discours éloquents plus tard (en jouant sur le sacrilège des Corbeaux vis-à-vis de la chamane), les PJ arrivent à convaincre le clan de l'Ours de les aider. Et tout cela se termine par une bataille à grand spectacle devant le fort assiégé. Les PJ et le clan de l'Ours prennent les Corbeaux et les Loups à revers, alors que les colons, à court de flèches, luttent pour garder le contrôle du mur d'enceinte. Soyez aussi hollywoodien que possible. Les Picts sont assez peu portés sur les stratégies en finesse. Ils chargent en hurlant, et il devient très vite impossible de différencier amis et ennemis. Un groupe du Corbeau arrive à pénétrer dans le fort (à ce stade, un petit incendie serait du plus bel effet). Les colons tentent une sortie désespérée. Arrangez-vous aussi pour que l'un des PJ soit opposé en combat singulier à Miguelez ou au chef du clan du Corbeau... Bien entendu, tout cela se termine par la victoire in extremis des PJ. Enfin, si vous le désirez. Vous pourriez aussi mettre en scène le repli de la population du fort jusqu'au village le plus proche, et vous lancer dans une vraie guerre.

Epilogue

Le fort sauvé, la renommé des PJ va commencer à s'étendre. Qui sait, peut-être leur nom parviendra-t-il au gouverneur en personne ? Il n'est pas complètement exclu qu'ils soient chargés d'une éphémère « mission de paix » auprès des Picts. Hélas, l'histoire nous apprend qu'elle échouera totalement (pourquoi ? qui y a intérêt ? Voilà des questions qui mériteraient une ou plusieurs aventures). Et cinq ans plus tard, la Conajohara toute entière sera balayée par un gigantesque soulèvement pict, mené par le sorcier Zogar Sag. ■

Tristan Lhomme
illustration : Rolland Barthélémy

Les personnages non-joueurs

Guerrier pict standard

F 11 DX 10 QI 8 S 11
Vitesse de base : 5,25 ; Déplacement : 4 ; Esquive : 4 ; Parade : 6.
Avantages : Reflexes de combat, Résistance à la douleur.
Désavantages : Brute, Apparence affreuse, Fanatisme, Sadisme, Sanguinaire.
Compétences : Hache/masse 13, Bagarre 12, Connaissance milieu (forêt pict) 15, Lance 12, Pistage 12, Furtivité 13, Pièges 13.
Equipement : lance, hache d'arme et masse d'arme.

Guerrier aquilonien standard

F 11 Dx 12 QI 10 S 10
Vitesse de base : 5,5 ; Déplacement : 3 ; Esquive : 3 ; Parade : 7 ; Blocage : 6.
Compétences : Epée large 14, Bagarre 10, Arc 10, Bouclier 12, Lance 13.
Equipement : lance, épée large, bouclier moyen, arc ordinaire, pot de fer, armure de cuir (ventre, bras et jambes), bottes.

Ours

Voir livret de règles p.162.



JOUEURS BELGES

Un nouveau magasin spécialisé en

JEUX DE ROLE, REFLEXION, WARGAMES, FIGURINES

et accessoires.

AD&D2, TORG, BLOODLUST, WARHAMMER, STORMBRINGER, WARHAMMER 40 000, STAR WAR, SHADOWRUN, IN NOMINE SATANIS, et bien d'autres.

a ouvert ses portes à **CINEY**

DEMANDEZ dès maintenant votre liste de **PRIX**, vous pourrez l'étudier à votre aise et passer **COMMANDE** par **COURRIER** ou par **TELEPHONE**.

Pour tous renseignements :
SPRL Ets TERWAGNE
Z.I. de Biron, 3 - 5590 CINEY
Tél. : 083.215757
Demandez **JEAN**

SHOPPING

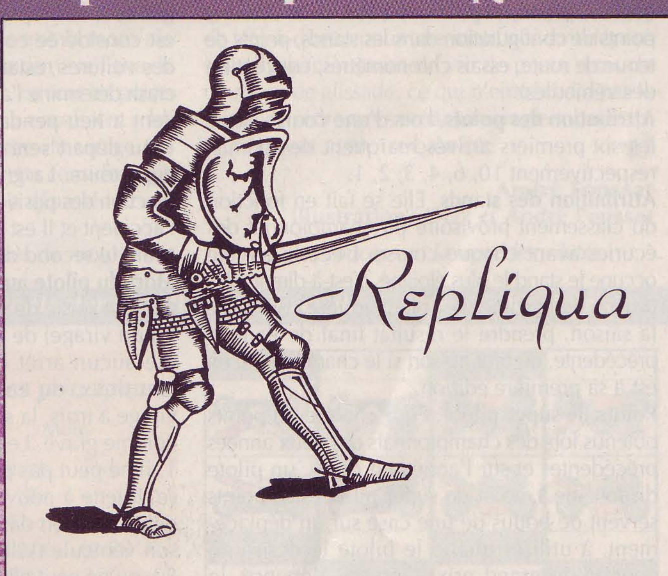
Nouveau à

STRASBOURG

Ouvert de 9 h à 19 h.

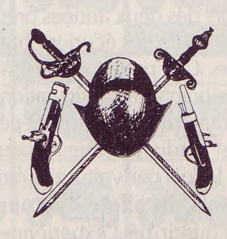
- Jeux de rôle
- Wargames
- Jeux de plateau
- Figurines
- Jeux vidéo

JOUÉ CLUB
3, rue d'Austerlitz
67000 Strasbourg. Tél: 88.25.58.56.



Spécialiste de la réplique d'armes anciennes

14, rue des Ecoles
75005 Paris
Tél. (1) 43 54 33 46



BELLISSIMO

Formule Dé

Règles de championnat et courses de motos

Formule Dé est un jeu qui prend toute sa saveur lorsqu'il est joué en « campagne », c'est-à-dire en championnat (voir CB 64). Pour le rendre encore plus attrayant, voici quelques idées et règles optionnelles à essayer. Sont indiquées ici les règles « officielles » de championnat du monde, ainsi que quelques autres, et d'autres encore permettant de courir en moto sur les circuits conçues pour les voitures.

RÈGLES POUR LE CHAMPIONNAT

Les règles présentées ici sont celles définies et utilisées* dans le championnat de Formule Dé auquel participent les auteurs du jeu : Eric Randall et Laurent Lavaur.

Durée de la saison. Le championnat a lieu sur 16 courses au maximum. Le pilote et l'écurie possédant le plus de points en fin de saison sont sacrés « champions ». Une écurie est composée de deux véhicules.

Règles. Un championnat implique la prise en compte de toutes les règles optionnelles présentées dans le livret de règles de Formule Dé (météo, pneus, aspiration, course sur 3 tours, points de configuration dans les stands, points de tenue de route, essais chronométrés, conception des véhicules).

Attribution des points. Lors d'une course, seuls les six premiers arrivés marquent des points, respectivement 10, 6, 4, 3, 2, 1.

Attribution des stands. Elle se fait en fonction du classement provisoire du championnat des écuries avant chaque course. L'écurie en tête occupe le stand le plus éloigné, c'est-à-dire le plus proche de la sortie. Pour la première course de la saison, prendre le résultat final de l'année précédente, ou tirer au sort si le championnat en est à sa première édition.

Points de super pilote. Pour chaque 30 points obtenus lors des championnats des deux années précédentes et sur l'année en cours, un pilote dispose de 1 point de super pilote. Ces points servent de bonus de une case sur un déplacement, à utiliser quand le pilote le désire au cours d'un grand prix. Une fois dépensé, le point de bonus est bien entendu perdu. Le pilote ne peut en utiliser qu'un seul à la fois pour un même déplacement et ne peut en utiliser plus de deux lors d'un même grand prix.

Points d'écurie. Pour chaque 3 victoires obtenues lors des deux années précédentes et sur l'année en cours, les écuries obtiennent un point d'écurie. Ces points servent à améliorer le nombre de points de configuration d'un véhicule pour un grand prix. Une fois dépensé, le point de bonus est perdu. L'écurie ne peut en utiliser qu'un seul à la fois par voiture et par grand prix.

Mort du pilote en course. Si un pilote peut acquérir de l'expérience au fil des courses, il peut aussi, hélas, disparaître des circuits lors d'un accident, ou encore être incapacité temporairement. Lors d'une élimination après un test de carrosserie ou sur une sortie de virage (arrêt marqué après la fin du virage) de plus de 3 cases non payées, c'est-à-dire non compensées par une dépense de freins ou de pneus, le joueur jette un dé. Si le résultat est un 1, il ne pourra pas courir la prochaine épreuve (un peu comme Berger en 89, ou Mansell en 87) et il rejette le dé. Si le tirage indique 1 ou 2... c'est terminé, l'accident a été trop grave et le pilote ne survit pas (Peterson en 78) ou décide simplement de prendre sa retraite (Laffite en 86). Le joueur pourra reprendre le championnat, sous un nouveau nom.

Si l'accident, qu'il soit mortel ou simplement grave, a lieu après le premier tour, la course est considérée comme terminée et la position des voitures restant sur la piste au moment du crash détermine l'attribution des points. Si l'accident a lieu pendant le premier tour, un nouveau départ sera donné, pour une course de deux tours. La grille de départ est établie en fonction des positions sur la piste au moment de l'accident et il est interdit de changer ses pneus avant le second départ.

Mort du pilote aux essais. Si le véhicule effectue une sortie de virage (arrêt marqué après la fin du virage) de 6 cases ou plus, ou n'effectue aucun arrêt dans un virage en nécessitant deux, ou encore un seul arrêt dans un virage à trois, la sortie de piste est considérée comme grave. Le pilote jette un dé, et s'il fait 1, il ne peut pas prendre le départ de la course. Il jette à nouveau le dé, s'il fait 1 ou 2, le pilote est mort dans les décombres fumants de son véhicule (Villeneuve en 82, Depailler en 80) ou ne peut plus courir à cause de ses nombreuses blessures (Pironi en 82). Dans ces deux cas de figure, que le joueur puisse ou non prendre le départ de la course sous un autre nom est laissé à l'appréciation des autres joueurs.

RÈGLES COMPLÉMENTAIRES

Ces règles peuvent aussi être utilisées en championnat, à condition que la majorité des pilotes soit d'accord.

● **Inertie des véhicules en cas de casse, moteur ou autre**. La casse moteur peut intervenir en 5e ou 6e. L'inertie de la voiture qui casse son moteur entraîne un déplacement, au tour suivant, d'un nombre de cases égal à la vitesse du véhicule (5 cases en 5e et 6 cases en 6e). Si le pilote réussit à débrayer avant que le moteur ne serre complètement (1 chance sur 2), le véhicule avance encore du nombre de cases de la vitesse inférieure au tour suivant, puis s'arrête (en bordure de piste, à l'extérieur de la piste, ou sur la trajectoire des autres concurrents s'il le désire...). Cette règle peut aussi s'appliquer si la casse a lieu après un test de carrosserie ou de tenue de route. Dans ce cas, la voiture se déplace au tour suivant d'autant de cases que la vitesse à laquelle elle roulait au moment de la casse (sans possibilité de débrayer pour continuer). Cela simule alors plutôt le fait que le véhicule reste encore sur la piste un certain temps avant d'être dégagé par les commissaires de course. A la fin du tour de jeu suivant l'abandon (donc à la fin du tour où a lieu le dernier déplacement du véhicule cassé), la voiture, ou la moto (voir plus loin), est « grutée » hors de la piste. Jusqu'à ce moment-là, le pilote du véhicule cassé se place où il veut sur la piste, il peut même gêner les autres concurrents. Avec cette règle, un véhicule qui casse en vue de la ligne d'arrivée peut encore figurer au classement, et pourquoi pas dans les points...

Attention avec cette règle, même si un véhicule cassé arrive à atteindre son stand sur sa lancée, il est formellement exclu qu'il y soit réparé. Quand un pilote de F1 (Schumacher par exemple au grand prix de France 92) rejoint son stand pour y faire changer les moustaches de sa voiture, cela signifie juste que le véhicule n'était pas encore totalement hors service et que des points de configuration ont été utilisés pour le remettre en état.

● **Aileron relevé**. Les véhicules sont équipés d'un aileron qui leur donne de meilleurs appuis aérodynamiques. Cet aileron peut être très relevé, ce qui ralentit la voiture en ligne droite, mais lui fait passer les virages avec une vitesse supérieure.

Ce qui se traduit par :

— Déplacement dans les virages : - 1 case (si le pilote le désire)
— Maximum en 4e = 11 cases
— Maximum en 5e = 18 cases
— Maximum en 6e = 26 cases

● **Moteur évolution RSJ407C**. Il s'agit d'utiliser en course ou aux essais la dernière évolution du

moteur dont vous disposez, plus puissant certes, mais peut-être moins fiable...
— Déplacement en 4e : + 1 case possible dès 17 au dé
— Déplacement en 5e : + 3 cases possibles dès 16 au dé
— Déplacement en 6e : + 5 cases possibles dès 14 au dé
— Test de casse moteur normal pour tout déplacement effectué en 5e ou 6e
— Test de casse moteur amplifié : deux tests à faire lorsque l'on est en 5e ou 6e et qu'un autre pilote fait 19 ou 20 au dé en 5e ou 6e.
Attention, si vous utilisez ce moteur aux essais, vous devez faire un test de casse moteur pour tout déplacement effectué en 5e ou 6e, ce qui risque de vous prendre un peu de temps. Pour les essais, on considère que le moteur n'a qu'un seul point de vie (pour aller plus vite, on prend des risques...).

● **Précisions sur les pneus tendres et les pneus pluie**. En roulant avec des pneus tendres, toutes les pénalités de point de vie de pneus sont doublées (y compris pour les surplaces). Si vous effectuez un 2e tour de piste sans vous arrêter au stand pour chausser des pneus neufs, ces pénalités sont triplées et vous ne bénéficiez plus du bonus de +1 accordé par les pneus tendres. Si vous effectuez un 3e tour sans vous arrêter, la pénalité est quadruplée et vous avez un malus obligatoire de une case à chacun de vos déplacements. Si vous roulez en pneus pluie par temps sec, toutes les pénalités de point de vie de pneus sont doublées.

COURSES DE MOTOS

Il est possible de faire courir des motos sur les circuits de Formule Dé. Quelques modifications simples des règles suffisent à rendre la technique de course très différente de celle des voitures. Ces règles ont été testées avec certains des pilotes du championnat du club d'Issy-les-Moulineaux, qu'ils soient ici remerciés de leur fructueuse participation.

Matériel. Utilisez n'importe quel circuit de Formule Dé et montez les silhouettes de motos ci-dessous (par écurie de deux). 20 points de construction à répartir.

Carrosserie. Les motos étant beaucoup plus étroites que les voitures, elles ont la possibilité de se trouver à deux sur la même case du circuit. Le test de carrosserie doit avoir lieu lorsque deux motos sont arrêtées sur la même case ET lorsqu'une moto passe sur une case déjà occupée par une autre. Les motos étant plus étroites, mais plus proches les unes des autres que les voitures, les probabilités de « touchette » sont identiques.

Grille de départ. Les motos sont plus rapprochées que les voitures au moment du départ, toutes les cases derrière la ligne de départ sont occupées par les machines (3 par ligne, en quinconce).

Aspiration, météo, consommation, moteur et freins. Pas de modification.

Tenue de route. Les motos sont beaucoup plus sensibles aux pertes de tenue de route que les voitures. Par temps sec le test est de 1 à 6, et sous la pluie, il est de 1 à 8 sur le dé 20.

Réaccélération après un virage. C'est à cet endroit que les grands pilotes font la différence. Plus ils accélèrent tôt en sortie de virage, plus grande sera leur vitesse de pointe en ligne droite. Mais si le pilote accélère trop tôt, sa machine est encore inclinée dans le virage, la roue arrière glisse et c'est la chute... Pour simuler cela, faire un test de tenue de route lorsque la réaccélération après un virage (le fait de passer la vitesse supérieure) a lieu alors que la moto n'a pas encore atteint ou dépassé la dernière ligne de cases de virage. En cas d'échec, ce sont les points de vie de tenue de route qui « encaissent » les dégâts. Si la machine est sortie du virage (au sens de la règle de Formule Dé) on considère que le risque n'existe plus, car elle a dépassé la zone de réaccélération dangereuse.

Durée des courses. Les courses de motos sont beaucoup plus courtes que celles de voitures (une course de 500 cm3 s'effectue sur deux à trois fois moins de tours qu'une course de F1). Dans Formule Dé « moto », une course se fait sur deux tours, normalement sans changement de pneus. En fait, il n'y a pas d'arrêt au stand en moto (quand cela arrive, l'arrêt est tellement long que le pilote perd toute chance de figurer dans les points...). Les pilotes peuvent bien entendu choisir leur type de pneus au départ, les pneus tendres provoquant les pénalités que l'on sait. Si un pilote choisit malgré tout de s'arrêter à son stand après le premier tour de circuit, il doit en repartir au prochain tour de jeu, en seconde au maximum et ne peut que changer ses pneus, sans rajouter de points de configuration.

Championnat et attribution des points. Les règles générales sont les mêmes que pour les voitures, seuls les points gagnés à l'arrivée sont différents, respectivement 20, 15, 12, 10, 8, 6, 4, 3, 2, 1, attribués aux dix premiers arrivés.

Pluie. Avec des pneus pluie, et lorsqu'il pleut, rajouter 2 cases par déplacement dans les virages. Si la moto est équipée de pneus secs et qu'il pleut, alors ajouter 4 cases à tous les déplacements dans les virages et interdiction de rouler à une vitesse supérieure à la 4e, même en ligne droite.

Exemple de configuration pour une moto. Tenue de route : 5 ; Freins : 2 ; Moteur : 2 ; Carrosserie : 3 ; Consommation : 2 ; Pneus (durs) : 6. On s'aperçoit que les freins ne sont plus réellement importants (pratiquement plus de bouchons, donc plus de surplace), mais que la tenue de route devient un facteur prépondérant. En ce qui concerne le vocabulaire, on ne parlera pas de tête-à-queue pour une moto qui doit dépenser son dernier point de vie de pneu, mais de chute ou de glissade, ce qui n'empêchera pas le pilote de redresser sa machine et de repartir au tour suivant... en 1re bien sûr.

André Foussat
illustration : DGx et André Foussat

** Sauf celles concernant la mort des pilotes.*

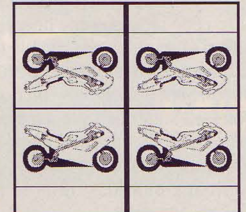
Pour en savoir plus sur Formule Dé ou le jeu en championnat, contacter l'ASPIFD, 175 rue du Temple, 75003 Paris.

Rappel des cas d'élimination

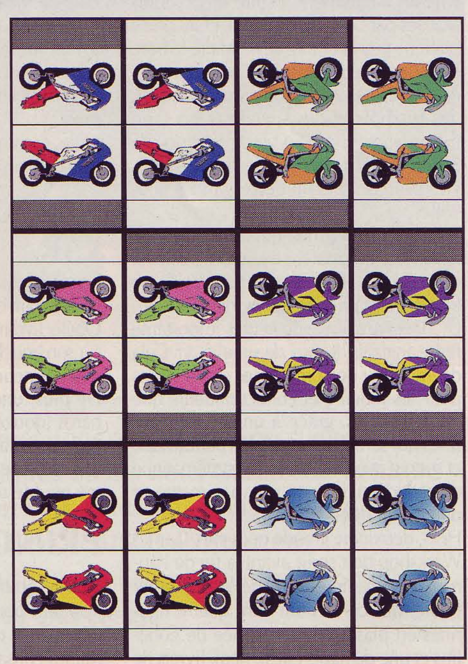
Un véhicule est éliminé lorsque :
1. Le pilote raye le dernier point de vie de moteur, carrosserie ou tenue de route de sa configuration.
2. Le pilote doit freiner et qu'il n'a plus de point de vie de frein.
3. Le pilote doit user des points de vie de pneus et qu'il ne lui en reste plus suffisamment (attention, lorsque vous rayez votre dernier point de vie de pneus, et si vous ne devez pas en rayer d'autres à ce moment-là, le véhicule fait un tête-à-queue et vous pouvez repartir en 1re).
4. Le véhicule effectue une sortie de virage de plus de 6 cases.
5. Le pilote doit effectuer un freinage ou un surplace de plus de 6 cases.
6. Dans un virage à 2 ou 3 arrêts, le pilote n'en marque aucun.
7. Dans un virage à 3 arrêts, le pilote n'en marque qu'un seul.
Attention : dans les cas 2 et 5, le véhicule situé immédiatement devant le véhicule éliminé perd automatiquement un point de vie de carrosserie.

Rappel des pénalités et risques principaux

	Voiture		Moto	
	Temps sec	Pluie	Temps sec	Pluie
Carrosserie				
- cases voisines	1/20	2/20	XXXX	XXXX
- même case	XXXX	XXXX	1/20	2/20
Moteur	4/20	3/20	4/20	3/20
Tenue de route	4/20	5/20	6/20	8/20
Déplacements en virages				
- pneus secs	+ 0	+ 3	+ 0	+ 4
- pneus pluie	+ 0	+ 1	+ 0	+ 2



Silhouettes à découper, plier et coller. Pour les rigidifier, glisser un renfort (par exemple du bristol) avant de rabattre les deux côtés. Celles de gauche sont à personnaliser.



La grande nouvelle du bimestre est double : l'arrivée officielle de Citadel-Games Workshop en France, et la traduction du jeu de rôle Vampire, fêtée comme il se doit dans le dossier.

Nouveautés

Mon coup de cœur est canadien, puisqu'il s'agit des nouvelles figurines RAFM destinées à L'appel de Cthulhu. Quelle belle idée que de graver enfin des Investigateurs fous !

ALTERNATIVE ARMIES

Hélas, l'été aura été fatal à Morningstar qui, après EM Diffusion, assurait la distribution en France de cette gamme dont la qualité s'améliorait mois après mois. Dommage car cette société avait eu le courage d'éditer Firefight en français. Espérons qu'un nouvel importateur s'y intéresse bientôt.

ARMAGEDDON/ EM DIFFUSION

Les nouveautés annoncées dans le dernier numéro, dont les figurines pour INS/MV, ne sortiront que ce mois-ci, pour cause de fondeur en vacances. Reportez-vous à la rubrique de CB 70 pour en redécouvrir la liste.

CITADEL/ MARAUDER

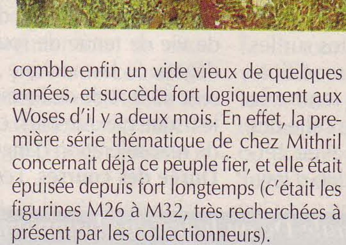
Trois nouvelles boites pour les forces de l'Empire ! Les deux premières renferment un assortiment de quatre cavaliers : Chevaliers du Loup blanc et Chevaliers Panthères. Ils peuvent être utilisés sans problème comme figurines pour Warhammer JdR, notamment dans le scénario *Il y a quelque chose de pourri à Kislev*. La troisième boite renferme l'invention la plus étonnante du célèbre ingénieur de l'Empire Léonardo de Miraglio : le tank impérial à vapeur. Vaguement inspiré des croquis réalisés par Léonard de Vinci, cette pièce quelque peu délirante devrait faire le bonheur des joueurs et des collectionneurs.
A noter également la sortie du train squat, des tinzbots et des speedstas orks, en même temps que la troisième extension de Space Marine : Orks and squads warlords.
J'ai gardé pour la fin deux grandes nouvelles.
Tout d'abord, Agmat, qui depuis des années était importateur exclusif de Citadel et de Games Workshop se transforme officiellement en Games Workshop France, devenant filiale de la plus importante firme anglaise de jeux de simulation. Cela devrait avoir de nombreuses répercutions pour les joueurs et collectionneurs que nous sommes, grâce à un service figurines qui sera de plus en plus performant, et surtout avec une politique systématique de traduction des jeux, qui va se mettre en place d'ici début 93.
Hors, deuxième grande nouvelle, Games Workshop doit sortir avant la fin de l'année la nouvelle édition de Warhammer Battle, qui contiendra cent quatre figurines en plastique (une armée de gobelins et une de hauts elfes), deux livrets de 96 pages (règles et bestiaire), un livret de listes d'armées, un scénario de 16 pages (*L'assaut de la montagne brumeuse*), des cartes de sorts et plein d'autres choses, le tout pour un peu plus de 400 F.
On se plaît alors à rêver d'une édition française pour le premier semestre 93 !

GRENADIER

Plusieurs nouveaux blisters arrivent à temps pour étancher la soif des inconditionnels de Marc Copplestone : cinq héros hobbits très réussis, un commandement de semi-orques et quatre chamans et sorciers humains au look Dark Sun (1440, 1441 et 1442).
On trouvera aussi avec plaisir deux séries de servants pour les machines de guerre destinées à Fantasy Warriors : des amazones et des humains, toutes deux fournies avec une « figure de proue » qui personnalisera balistes et catapultes.

LANCE AND LASER

Après les superbes figurines de Pendragon, cette marque américaine réédite son exploit avec la série officielle pour Torg. Treize blisters sont disponibles, hélas uniquement dans quelques boutiques très spécialisées, car Lance and Laser ne possède pas encore d'importateur en France.
On trouve donc le Décharné accompagné de Gibberfat, Baruk Kaah, l'infâme Moebius, Angar Uthorion (sous sa forme de guerrier viking), le cyberpape Jean Malraux, Thratchen, Pella Ardinay, trois superbes gospogs, un ravagon, et enfin les six héros de la trilogie consacrée à la guerre des Réalités : Andrew Decker et Tolwyn Tancred, le père Bryce et Hachi Mara Deux, et enfin Kurst et Djil.
A part quelques réserves sur la taille ridicule de Moebius et de dame Ardinay, la qualité est au rendez-vous et on attend avec impatience quelques blisters de Chevaliers Tempête.
Signalons enfin qu'une série de figurines pour Ars Magica est également disponible, mais que les pièces sont loin d'être aussi réussies.



METALMAGIC/ CJR

Encore deux superbes nouveautés pour étoffer votre collection de figurines Astérix : Obélix livrant un menhir, et Abraracourcix sur son bouclier de parade, soutenu par ses deux porteurs favoris.
De plus, une très belle gamme de barbares (douze figurines différentes) vient enfin remplacer une série vieillissante, et une série de vampires sort à point nommé pour le dossier du bimestre.

PRINCE AUGUST

Prévue pour début septembre, et donc trop tard pour que vous puissiez les admirer dans ces pages, la nouvelle série Mithril consacrée aux cavaliers de Rohan comble enfin un vide vieux de quelques années, et succède fort logiquement aux Woses d'il y a deux mois. En effet, la première série thématique de chez Mithril concernait déjà ce peuple fier, et elle était épuisée depuis fort longtemps (c'était les figurines M26 à M32, très recherchées à présent par les collectionneurs).
Vous pourrez donc vous procurer un guerrier rohir avec hache (M 259), Théoden et Eomer à cheval (M 260 et 262), un fantassin rohir avec un Dunlending (M 261), Hama de Medusel (M 266), un cavalier avec lance et un autre avec étendard (M 264 et 265), et enfin trois fantassins de l'armée du Rohan, dont un archer et un lancier (M 263, 267 et 268).

RAFM

Les monstres présentés dans le numéro 69 étaient superbes, mais les Investigateurs pour L'appel de Cthulhu sont géniaux. Les six personnages disponibles sont en effet présentés à trois stades d'évolution : sain d'esprit, expérimenté puis totalement fou, ce qui est hélas la condition finale de beaucoup de fiers Investigateurs.
De plus, cette série possède de sérieuses qualités d'ensemble : des détails minutieux, quelques clins d'œil et beaucoup d'humour. Sont disponibles : un docteur, un professeur, une dilettante, un étudiant, une parapsychologue et un journaliste. Et on nous promet avant la fin de l'année de nouveaux monstres, dont le grand Cthulhu en personne.



RAL PARTHA

Histoire de fêter la sortie de la deuxième édition de Battletech, voilà quatorze nouveaux blisters consacrés à ce jeu et à ses dérivés (AeroTech, CitiTech...) ainsi qu'une boite contenant quatre heavy omni techs : un vulture, un loki, un madcat et un thor (R 486 à 493, R 498 et R 503 à 509).
Signalons également l'arrivée de nouvelles références pour Shadowrun, avec des monstres et animaux fabuleux, des mercenaires, des journalistes, des Indiens et de fort « jolies » goules (R 459 à 466).
Enfin, pour AD&D, quatre couples de plus : bardes avec harpe, kenders voleurs, guerriers sauvages avec épées et bouclier, et voleurs avec épée (R 499 à 502).

WEST END GAMES

Suite de l'imbroglio qui règne autour des figurines Star Wars depuis des mois : c'est l'éditeur lui-même qui annonce pour ce mois-ci la sortie de la nouvelle gamme. Dix blisters sont prévus, dont Luke avec R2-D2 et C-3PO, Han Solo avec Chewbacca et la princesse Leia, Obi Wan Kenobi avec Dark Vador et Luke, ainsi que trois packs de stormtroopers et deux de rebelles. Une question se pose encore malgré tout au rédacteur angoissé : est-ce vraiment des nouveautés ou des rééditions, et dans le premier cas, quel est le fabriquant qui travaille désormais pour WEG ?



Ci-dessus. Viens par ici mon mignon ! (Ral Partha)

Ci-contre. Barbares sur le pied de guerre.
La suprématie de Marc Copplestone a vécu. (Metal Magic)

Ci-dessous. Par Toutatis ! (Metal Magic)



Ci-dessus. May your SAN roll never fumble !
(expression favorite de Sandy Petersen) (RAFM)

Ci-dessous. Jean Malraux et Uthovion complotant dans un champ de gospogs de la première génération. (Lance and Laser)

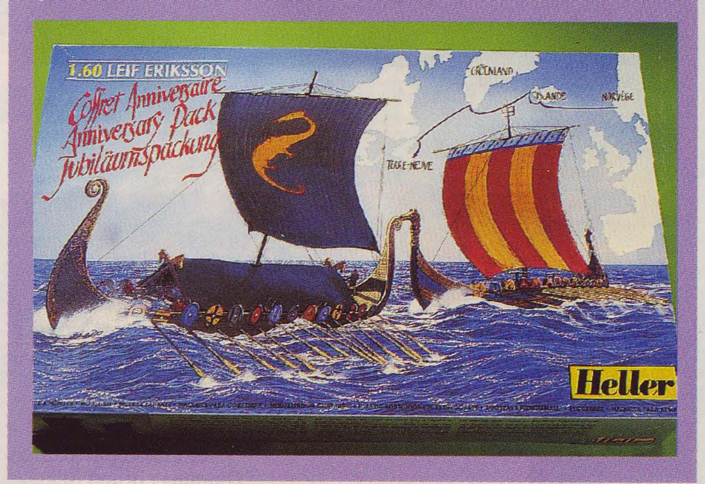






Et vogue le drakkar...

Pied-de-nez à la commémoration du voyage de Christophe Colomb en 1492, Heller rappelle, en réalisant les maquettes de deux drakkars transatlantiques, que cinq siècles avant exactement, en 992, les Vikings de Leifr Eriksson abordaient à Terre-Neuve. Mais le chiffre qui attirera le plus l'attention du joueur de rôle, c'est leur échelle de 1/60e, c'est-à-dire exactement celle des figurines ! Les bateaux sont rares dans les dioramas et il serait dommage de s'en priver. Et même si leur finition est irréprochable, vous pouvez toujours les customiser pour les faire encore plus correspondre à votre jeu favori.



Si vous avez des questions, remarques ou suggestions concernant Métalliques ou les deux Guides de peinture parus dans CB 64 et 67, sachez que vous pouvez me contacter sur 36 15 CASUS, bal Triplezero.
Je pourrais vous indiquer la liste de quelques boutiques qui importent Lance and Laser.

Le dossier

Vampire

Malgré quelques sorties récentes, le joueur de Vampire (bientôt ou déjà en français ?) n'a pas un choix énorme pour contenter sa soif. Inventaire.

Les vampires « classiques » (Metal Magic, Ral Partha et Ravenloft)

Bonne idée de la part de Metal Magic que de sortir une série de huit vampires (trois femmes et cinq hommes). La gravure est belle, les modèles classiques, mais traités de façon originale par rapport aux autres marques. Idéal pour Ravenloft, mais un peu trop classiques pour Vampire, bien que dans certains clans « traditionalistes »…
La série Ral Partha pour Ravenloft est elle plus typée encore, mais on appréciera le fait qu'il existe aussi des figurines représentant les opposants des vampires : villageois en colère et chasseurs de vampire, le tout avec un look à la Bram Stoker.

Les vampires modernes (Armageddon, Ral Partha et Shadowrun)

Il n'existe pour l'instant qu'un seul vampire chez Armageddon, mais il devrait logiquement être bientôt suivi de quelques « collègues ». C'est en tout cas le plus beau que je connaisse.
Pour Shadowrun, il existe un couple de vampires au look très contemporain, et cela conviendra tout à fait aux joueurs de Vampire.

Et pour quelques idées de plus

En farfouillant dans les stocks de vos boutiques préférées, vous pouvez toujours tomber sur d'anciennes réalisations dignes d'intérêt. Citadel avait sorti quelques vampires dans sa série Horreurs de la nuit, et il existe chez Prince August un membre de cette race si attachante (UN 1).



Entourés de quelques villageois, le professeur Van Helsing va-t-il vaincre le vampire ? (Ral Partha)



Fond musical conseillé : le « Rapetout » des Inconnus… (Metal Magic)

Historique

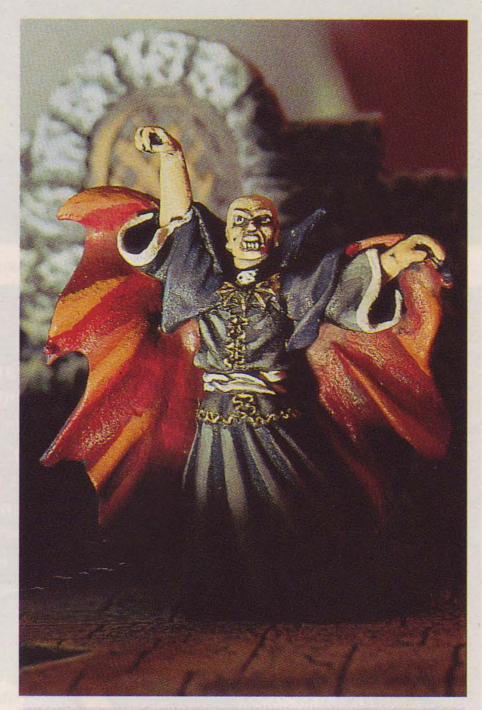
Voilà bien longtemps que les figurines historiques n'avaient fait une apparition dans Casus Belli. Dès à présent, elles seront présentes plus régulièrement dans cette rubrique.

DIXON

Il existe depuis peu de temps une série assez complète sur la guerre de Sept Ans (milieu du XVIIIe siècle, sous Louis XV) qui permet de reconstituer les batailles des guerres au Canada ayant opposé Montcalm et Wolfe.
En plus des traditionnels Français et Anglais, on trouve des Canadiens, des miliciens américains, des trappeurs, des coureurs des bois, des Indiens, et quelques autres curiosités. La gravure est très belle, les variantes fort nombreuses, et certains pourront se laisser tenter par la réalisation de dioramas, tant l'originalité du thème est grande.

WARGAMES FOUNDRY

Nous n'avions pas encore eu l'occasion de montrer quelques-unes des figurines de cette marque anglaise spécialisée dans le 25 mm. C'est désormais chose faite. Leur gamme est assez étendue, des Celtes antiques à la révolte des boxers, en passant par les Afghans, les Indiens XIXe, la guerre de Crimée ou celle de 1870.
La photo montre des figurines tirées de la série « Guerre civile anglaise » (Renaissance), grâce à laquelle on peut constituer toutes les armées de la période : highlanders, royalistes, parlementaires…
Les amateurs de dioramas y trouveront aussi leur compte, grâce à la présence de nombreuses figurines originales (civils, charrettes…).



Oh ! grand-père, comme vous avez de grandes dents. (Armageddon)



Où les trouver ? Dixon est distribué en France par Jeux de Guerre Diffusion (Paris) ; Wargames Foundry par le Korrigan (Toulouse).

Texte : François Décamp
Mise en image : Yoëlle
Pinceaux, barbouillages et autres peintures : Bruno Allanson, François Décamp et Christophe Caillaux
Diorama : Bruno Allanson

RAL PARTHA



Figurines en vente dans votre boutique habituelle, ou par correspondance en nous retournant ce bon. Je désire recevoir;

☐ R 314..... 40,00 F.	☐ R 319.....38,00 F.	☐ R 338.....45,00 F.	☐ R 490..... 38,00 F.
☐ R 317..... 34,00 F.	☐ R 332.....45,00 F.	☐ R 488..... 38,00 F.	☐ R 491..... 38,00 F.
☐ R 318..... 34,00 F.	☐ R 336..... 38,00 F.	☐ R 489..... 38,00 F.	

Ci - joint mon règlement (chèque ,mandat ,CCP) à l'ordre de : JEUX DESCARTES,1 Rue du Colonel Pierre Avia-75 015 PARIS.

NOM : .... PRENOM : ....

ADRESSE : ....

....

Figurines vendues non montées et non peintes.

Modèles présentés peints par Bruno Allanson.

Éditorial

WARGAME

Le dossier de ce numéro est entièrement consacré à un seul jeu : *World in Flames* (nous aborderons son « extension » politico-diplomatique – *Days of Decision* – plus tard).
Pourquoi consacrer autant de pages à cette simulation ?
Tout simplement parce qu'elle est excellente, qu'elle rencontre un succès grandissant et jamais démenti depuis sa sortie, et s'est finalement imposée comme une sorte de standard de fait des jeux grand-stratégiques sur la Seconde Guerre mondiale.
Rien de moins !
Il convenait donc d'affermir ce statut en élargissant les rangs de ses amateurs.
Et il y a de quoi car, outre la qualité du système, qui devrait le faire apprécier de nombreux wargameurs « purs », ce jeu a toutes les qualités requises pour avoir des fans chez les rôlistes, diplomates et autres joueurs de jeux de plateau.
L'article de présentation d'Omar Jeddaoui devrait les en convaincre.
Les premiers y trouveront une distraction qui n'a rien à envier aux modules les plus exotiques, les seconds des possibilités de « combinazione » dignes de *Pax Britannica*, et les derniers trouveront dans ses parties une atmosphère de convivialité introuvable dans la plupart des wargames.
Tous, enfin, exploreront l'Histoire avec profit, et auront tendance rapidement à se prendre pour des démiurges.
Je n'invente rien.
Nombreux sont les rôlistes qui m'ont assuré détester le wargame mais adorer *World in Flames* et le pratiquer avec autant d'assiduité que leur jeu de rôle favori…
Vous comprendrez donc que nous nous devions de promouvoir ce jeu, ne serait-ce que pour renforcer les passerelles entre nos différents hobbies.
Après tout, c'est bien là – entre autres – le rôle de *Casus Belli*.

Laurent Henninger

P.S. Un oubli se devait d'être réparé : nous avons omis de signaler que le jeu *Bellum Gallicum* de Marc Brandsma et Frédéric Bey, publié dans CB 68, est basé sur l'excellent *Alexandros* publié par notre fameux confrère américain *Command Magazine*. C'est bien le moins que nous puissions faire que de les saluer au passage. Leur système étant excellent,il n'y avait pas de raison d'en créer un autre. On ne change pas une équipe qui gagne.

World in Flames

portrait d'un grand classique

De tous les conflits qui ont marqué l'Histoire, la guerre de 1939-1945 est sans aucun doute celui qui passionne le plus les historiens, les chercheurs et les belliludistes. Certes, le monde a connu d'autres affrontements plus longs, mais jamais on en n'avait vu d'aussi intenses, meurtriers, étendus, avec des retournements de situations et un « suspense » quasi constants. Simuler une situation aussi riche et complexe à l'aide d'une simple carte et de quelques pions est une gageure. Et pourtant, avec World in Flames, Australian Design Group nous offre un produit de qualité combinant jouabilité et réalisme historique.

Inventaire

World in Flames (que je noterai dorénavant WiF) a pour ambition de simuler l'ensemble de la Seconde Guerre mondiale (une extension permet même de commencer en 1936 avec, notamment, la guerre civile espagnole). Deux à six joueurs (chacun gérant un pays et son armée) sont invités à exprimer leur talent sur deux grandes cartes (où l'on retrouve les habituels

Flames



hexagones, équivalant à 80 km sur la carte Europe et le double sur la carte Pacifique) : l'une représente l'Europe, de l'Oural à l'Atlantique, avec un bout d'Afrique du Nord et de Moyen-Orient ; l'autre nous fait découvrir des contrées plus exotiques, puisqu'elle contient la Chine, une bonne partie de la Sibérie, une moitié d'Inde, toute l'Asie du Sud-Est et les îles du Pacifique jusqu'aux Aléoutiennes et Hawaï (dont les archipels japonais, philippins et javanais, mais aussi des îlots tels que Truk ou Midway) à l'est et jusqu'à la moitié nord de l'Australie au sud. Le théâtre Pacifique est donc bien représenté, et les joueurs disposent de l'espace suffisant pour tenter des approches nouvelles (telles que l'occupation de Ceylan, de l'Inde ou de l'Australie par le Japonais). En outre, les zones qui ne sont pas directement représentées sur la carte, existent sous forme de « boîte hors carte » où déplacement et combat sont permis (et sont gérés de façon particulière). Il en est ainsi de l'Afrique subsaharienne, de l'Iran-Pakistan-Afghanistan, de l'Amérique du Nord, etc. Il ne manque que l'Amérique du Sud (encore que les mers environnantes soient représentées) à l'appel pour des raisons historiques évidentes. Des opérations peuvent ainsi être menées en Afrique du Sud ou en Islande et il n'est pas impossible de débarquer aux États-Unis.

L'ordre de bataille est aussi complet que la carte, puisque tous les pays (même l'Afghanistan) disposent d'une armée, voire d'une aviation et d'une marine. Pour l'armée de terre, le pion le plus courant est le corps d'armée (trois à cinq divisions) ou son équivalant selon les nationalités. Il existe quelques divisions introduites par nécessité pour mieux simuler les combats dans le Pacifique. Aux habituels fantassins de base et blindés s'ajoutent divers autres types d'unités : montagnards, cavalerie, parachutiste, fusiliers marins, milice et quartiers généraux (dont le rôle est de ravitailler et de réorganiser les unités qui leur sont subordonnées) qui ont chacune des caractéristiques particulières.

L'aviation, souvent représentée de façon abstraite dans les jeux de ce genre, est ici extrêmement bien traitée puisqu'on distingue chasseurs, aéronavale, bombardiers tactiques et bombardiers stratégiques. Certains avions sont polyvalents et remplissent plus ou moins bien diverses missions. Enfin, l'aviation de transport n'est pas oubliée, elle permet l'emport de ravitaillement et le lâcher de parachutistes mais ne peut évidemment pas remplir de mission de combat. Le pion avion représente un nombre variable d'appareils (de 200 à 800).

Troisième et dernière composante essentielle des armées de l'époque, la flotte bénéficie également d'un traitement de faveur. Là encore, on trouve quatre types différents de navires de combat : porte-avions, cuirassés, bâtiments légers (croiseurs, destroyers, etc.) et sous-marins. Petit plus, chaque pion cuirassé et porte-avion porte les noms des deux bâtiments qu'il représente ainsi que la date de leur destruction (s'il y a lieu). Cette individualisation des pions met un peu de piquant dans les parties, et permet de suivre des événements tels que le torpillage de l'*Ark Royal* ou la chasse au *Bismarck*. L'aspect logistique n'est pas oublié et les cargos (anonymes) sont nombreux à sillonner les mers sous forme de navires de transport (pour le matériel et les troupes) ou de convoi (pour les matières premières nécessaires au fonctionnement de l'économie).

Les aides de jeu se présentent essentiellement sous forme de tables qui, à l'aide d'un dé à 6 faces, permettent de résoudre les divers combats (terrestres, aériens, navals, aéronavals, tirs de DCA, attaque de convoi par des sous-marins) ou de déterminer le temps qu'il fait. La gestion de l'économie de guerre se fait à l'aide d'une « spirale de production » sur laquelle sont positionnées les unités à construire selon la durée nécessaire à l'opération (il faut plus de temps pour lancer un porte-avion que pour construire quatre cents chasseurs). Le déploiement initial des forces est donné dans un livret de scénarios qui propose plusieurs situations de départ : la campagne 39-45 sur l'ensemble du globe ou, si l'on est plus modeste, un début en 41, 42, ou 44, sur l'une ou l'autre des deux cartes (Europe ou Pacifique).

Les règles du jeu, enfin, se présentent sous la forme d'un livret compact d'une quarantaine de pages (heureusement illustré par de nombreux exemples) que je vous propose maintenant de décortiquer.

Présentation du système

Malgré l'apparente complexité des règles, l'essentiel est heureusement assez facile à assimiler. Chaque tour de jeu (deux mois de temps réel) se décompose en un nombre variable d'impul- ▷

sions. A chaque impulsion le camp en phase (c'est-à-dire celui qui joue) peut faire agir tout ou partie de ses unités. A la fin de chaque impulsion, un jet de dé indique, après prise en compte de la saison et du nombre d'impulsions précédemment jouées, si le tour est fini. Comme on le voit, il est impossible de prévoir la durée réelle d'un tour, ce qui introduit un suspense de bon aloi. Par ailleurs, au début de chaque tour on détermine (toujours à l'aide du dé) quel camp jouera la première impulsion (il existe une notion d'« initiative » permettant d'avantager le camp qui a cette initiative). Donc, là encore, incertitude. Ces règles ont été introduites pour simuler tous les impondérables inhérents à la conduite d'opérations complexes et pour éviter le syndrome de surplanification qui apparaît dans les jeux de simulation classiques où les joueurs connaissent tout à l'avance.

Les opérations terrestres suivent l'habituelle séquence mouvement/combat. A 10 contre 1 et plus, la victoire est automatique (mais il est difficile d'obtenir de tels rapports), en dessous il faut s'en remettre au dé. Il existe deux types d'attaques, l'assaut brutal et le blitz, que l'attaquant peut choisir lorsqu'il dispose d'une supériorité en blindés et que le terrain est favorable. Le blitz est moins meurtrier que l'assaut et permet éventuellement d'avancer de deux hexagones après combat. Son utilisation judicieuse est une des clés de la victoire sur le théâtre européen. Les résultats de combat s'expriment en nombre de pions perdus pour chaque camp (de 0 à 2) avec retraite éventuelle en prime. Lorsqu'un combat tourne mal, les pions participant sont désactivés ou désorganisés (en jargon WiF on dit qu'ils sont retournés). Les pions désactivés ne peuvent plus agir jusqu'à la fin du tour (à moins d'être réactivés ou « retournés » par un Q.G. ami), se défendent mal et sont terriblement handicapés lorsque leur ravitaillement est coupé.

Les avions, quel que soit le résultat de leur action, n'agissent qu'une fois par tour et sont désactivés une fois leur mission achevée (ils ne peuvent être réactivés). L'utilisation des chasseurs est simple : ils interceptent les appareils ennemis ou escortent les appareils amis à quatre hexagones au plus de leur base (six à partir de 1944). Les bombardiers stratégiques attaquent les centres de production ennemis pour diminuer l'économie adverse. L'aéronavale entreprend des missions en mer (ou des attaques au port) qui lui permettent de repousser, d'endommager ou de couler les bâtiments et les convois adverses. Enfin, les bombardiers tactiques attaquent les unités terrestres ennemies (en cas de réussite, la ou les unités touchées sont désactivées) ou appuient les combats au sol. Lorsque des avions se rencontrent, et à condition qu'il y ait au moins un pion chasseur, il y a combat aérien qui peut entraîner le retour à la base (mission non accomplie) ou la destruction des appareils engagés. Notons que les porte-avions disposent d'une composante aérienne (c'est bien le minimum) qui peut remplir des missions de chasse, de bombardement tactique ou aéronaval en mer et sur les hexagones de côte. Certains appareils sont polyvalents et peuvent entreprendre différentes missions (ainsi des B-17 américains qui peuvent faire office d'aéronavale, larguer un « tapis de bombes » en appui tactique, mais qui sont tout de même plus efficaces dans leur rôle normal de bombardiers stratégiques). Enfin, les appareils de transport permettent de larguer des parachutistes, de transporter des unités légères par la voie des airs ou de réactiver une unité.

La gestion de la flotte est plus complexe. Les océans du monde sont divisés en zones maritimes (la Méditerranée, par exemple, est divisée en trois zones dites occidentale, centrale et orientale). Les navires qui prennent la mer doivent s'installer dans une zone et ne plus en bouger jusqu'à la fin du tour (à moins d'un retour à la base prématuré, qui de toute façon les désactive jusqu'à la fin dudit tour). Une fois dans la zone de leur choix, les navires, selon leur type, peuvent intercepter tout bâtiment ennemi qui tenterait de forcer le passage ou de leur disputer le contrôle de la mer, soutenir les troupes à terre par des opérations de bombardement naval (ou aérien dans le cas des porte-avions), escorter les convois amis et attaquer les convois ennemis, ou débarquer des troupes (cas des transports). Notons que les navires les plus « rapides » ont une portée de six zones maritimes et qu'on ne peut organiser des opérations de débarquement que dans des zones maritimes adjacentes à celle où se trouve le port de départ des transports de troupe.

Tout cela est bien beau, me dira-t-on, mais qu'en est-il du nerf de la guerre ? L'économie n'est pas oubliée, c'est même la clé de la victoire. Chaque pays dispose d'un certain nombre d'usines. Ces usines, pour fonctionner, doivent être alimentées en matières premières, lesquelles matières premières (ou ressources en jargon WiF) se trouvent dispersées un peu partout sur la carte. L'Europe est bien entendu pauvre en ressources tandis que des régions telles que l'Asie du Sud-Est ou l'Amérique du Nord en regorgent. Le problème est évidemment d'acheminer les ressources aux usines, ce qui ne pose pas de problème lorsqu'on peut le faire par voie de terre, mais qui est plus délicat par mer, car alors les convois sont sujets aux raids des marines et aéronavales adverses et aux attaques de sous-marins ; l'escorte des bâtiments de commerce devient alors un problème prioritaire (cf. la bataille de l'Atlantique). Pour abattre un adversaire, il convient donc de lui couper son ravitaillement en ressources, soit par bombardement stratégique ou attaque de convois, soit en occupant physiquement les zones de production. A titre d'exemple, lorsque tout va bien l'Allemagne dispose d'une trentaine de points de production par tour. Un corps d'infanterie coûte 3 points à produire, un corps de blindés 6, une unité de chasseurs 4, etc. Une campagne de bombardement stratégique bien menée peut faire perdre 10 à 15 points par tour, tandis que l'attaque des convois de la Baltique (qui transportent le fameux fer suédois) peut faire perdre 3 points supplémentaires à l'Allemand. A titre de comparaison, l'Anglais produit au maximum à 21 ; le Soviétique, en moyenne entre 20 et 26 à partir de l'agression allemande ; les Américains à 51 à partir de 1943 et les Japonais, au mieux, à 24.

Enfin, la diplomatie n'est pas en reste. Outre l'extension Days of Decision, qui permet de faire de la diplomatie entre 1936 et le début de la guerre pour faire basculer les pays neutres dans un camp, World in Flames accorde une large place à l'entrée en guerre des États-Unis qui, bien sûr, s'avère décisive. Toutes les (ex) actions des joueurs entraînent une réaction des USA. Lorsque suffisamment de conditions sont remplies, ces derniers entrent automatiquement en guerre. L'Axe a donc tout intérêt à organiser un Pearl Harbor si elle veut bénéficier de l'effet de surprise avant que les États-Unis ne rentrent en jeu.

Raisons d'un succès

A l'usage, WiF s'avère à la fois didactique, convivial et surtout distrayant. Il est assez facile d'initier des joueurs novices et de prendre du bon temps avec eux autour d'une table. WiF met en scène des situations, des pays, voire des unités (par exemple les Q.G. Patton ou Manstein, les blindés de la GrossDeutchland, les porte-avions Lexington et Entreprise...) que tous connaissent au moins par ouï-dire. Les joueurs évoluent donc dans un environnement qui leur est familier et s'attachent vite au pays qu'ils dirigent et aux unités qu'ils commandent.

WiF est de surcroît l'un des rares jeux de simulation qui permet de réunir cinq à six personnes autour d'une même surface de jeu, sans qu'aucun n'ait le temps de s'ennuyer. Car lorsque le théâtre d'opération dont on s'occupe tout particulièrement connaît un temps mort, on est toujours tenté de faire de l'assistance technique auprès de ses alliés. Par ailleurs, certaines opérations particulièrement spectaculaires retiennent l'attention de tous les joueurs. Lorsque la flotte japonaise rencontre la flotte combinée alliée, tout s'arrête et tout le monde vient assister au déroulement du combat aéronaval en retenant son souffle mais pas ses commentaires. Lorsque l'invasion de l'URSS débute, on se presse autour de Moscou et de Kiev, et chacun y va de son petit conseil. Il est intéressant de noter que les rapports interalliés sont aussi tendus que dans la réalité. Le Soviétique fait le siège de ses collègues anglo-américains pour réclamer l'envoi d'armes et de ressources, et exige l'ouverture immédiate d'un second front. Les Anglo-américains sont polarisés par le Japonais et investissent lourdement dans la construction navale (à la grande fureur du Soviétique), tentent de provoquer une guerre russo-japonaise et n'arrivent jamais à se mettre d'accord sur le lieu du débarquement en Europe. Les rapports germano-italiens sont tout aussi difficiles. Bref, on ne s'ennuie pas autour d'une table de WiF : on se croirait à Téhéran ou à Yalta !

World in Flames exerce une sorte de fascination sur les joueurs du fait des aléas apparents du système de jeu. Les jets de dés sont nombreux et certains semblent cruciaux (fera-t-il beau en septembre pour l'offensive allemande sur Moscou ? le tour se finira-t-il vite ? l'attaque à 4 contre 1 sur Paris, qui entraîne la reddition de la France, réussira-t-elle ?). Et pourtant, lorsque les joueurs sont de force égale, les grandes lignes de l'Histoire sont à chaque fois respectées. La Pologne tombe, suivie de la France (qui cependant résiste en général plus longtemps que dans la réalité). L'URSS subit des pertes atroces mais résiste, et la puissance économique des Alliés finit en général par l'emporter (même si Berlin ne tombe pas toujours en mai 45).

Entre-temps, il est possible d'étudier des solutions nouvelles ou audacieuses. L'opération Otarie (invasion de l'Angleterre), la prise du Moyen-Orient, celle de Gibraltar, l'occupation de Ceylan et la jonction des flottes de l'Axe dans le Pacifique, le débarquement en Australie, l'attaque combinée germano-japonaise de l'URSS, la guerre sous-marine à outrance et le plan Z, la non-déclaration de guerre à l'URSS et même l'utopique jonction des forces de Rommel et des armées japonaises du côté de l'Afghanistan, toutes ces opérations sont réalisables pour le camp axiste. Du côté des Alliés, les options sont également nombreuses : « Germany first », « Japan first », occupation de la Suède, de l'Irak, de l'Iran, débarquement en Norvège pour en bouter les Allemands et menacer la Baltique, organiser le « jour le plus long » en 43, débarquer en Chine pour couper l'armée japonaise de ses bases, occuper la Corée pour préparer l'invasion du Japon, etc. Comme on le voit, le jeu n'est pas fermé et permet aux stratèges inventifs et aux chercheurs de donner libre cours à leur talent. Les tacticiens ne seront pas déçus non plus, il existe une multitude de ruses de guerre qui permettent d'emporter la décision alors que la situation paraît délicate.
Un autre aspect passionnant de WiF, qui mériterait un article à lui seul, est la planification économique. Je l'ai dit plus haut, il faut deux ans pour construire un porte-avion et huit mois pour rendre opérationnelle une escadre de bombardiers stratégiques. Il est donc impératif de faire de la gestion prévisionnelle si l'on veut disposer des forces idoines au bon moment. Si, en juin 41, l'Allemand manque de blindés, si à la veille du « jour le plus long » l'Allié accuse un déficit en navires de transport, si « le jour de l'infamie » il n'y a que deux porte-avions japonais pour « faire Pearl Harbor », c'est que votre plan de production est à refaire ! Il n'est pas facile de garder la tête froide et de planifier à bon escient alors que votre production économique est sujette à diverses variations (bombardements stratégiques, etc.) et que vos généraux veulent tout tout de suite.
Une bonne équipe de World in Flames fait appel à des talents différents. Stratège, tacticien, économiste, diplomate ou historien, vous passerez d'excellents moments avec ce jeu. Comment, vous ne l'avez pas encore ? Qu'attendez-vous pour vous y mettre ?

Omar Jeddaoui

La Ve version

Comblant enfin les désirs les plus fous des amateurs de World in Flames, ADG publie une cinquième édition de son grand classique. Pour ceux qui ne connaissent que les quatre premières, voici une courte présentation des particularités de la petite dernière.

La fin du cauchemar des « errata »

Enfin ! Des règles de WiF sans errata (la boîte d'extension Days of Decision en contenait deux feuilles à elle seule !). Inutile donc de chercher en plusieurs endroits différents des références à un point de règle. Chaque joueur y gagne environ 3 points de santé mentale. Par ailleurs, ADG a réinvesti une partie de ses bénéfices dans un éditeur de texte plus performant. Les règles sont donc agréablement mises en page et illustrées (les points nouveaux sont d'ailleurs astucieusement soulignés).

Nihil novo sub sole

En ce qui concerne le matériel, presque pas de changement. Mêmes pions, mêmes cartes (il devait en rester des stocks à écouler). Quelques marqueurs de plus et de nouvelles tables de production (qui selon ADG ressemblent à des pizzas) et de combat constituent les uniques innovations. Petite déception donc pour ceux qui, possédant déjà la quatrième édition, ont investi lourdement pour acquérir ce WiF nouveau. Pas de nouveaux pions exotiques (un 20-8 blindé, un chasseur de 12, etc.) pour enrichir la collection ! Pas de nouvelles villes sur la mappemonde (la présence de Lvov ne serait pas un luxe) ni de nouvelles *off-map box*.

Sous le pavé, la plage

C'est donc dans les nouvelles règles (35 pages quand même, il faut aimer la lecture !) qu'il convient de chercher son bonheur. Une minute de silence s'impose : la blitzkrieg allemande est rayée des cadres. L'émotion est grande. L'indignation des joueurs axistes itou... En lieu et place de cette règle de blitzkrieg précédemment réservée aux seuls joueurs « allemands » et qui faisait régner une terreur annuelle dans les rangs alliés, se trouvent en vente libre des offensives démocratiquement accessibles à tous (12 points de production pour l'Axe – soit l'équivalent de deux corps blindés – et 15 pour les Alliés maladroits – soit l'équivalent de deux corps blindés et d'un corps d'infanterie). Ces offensives sont des ersatz de blitzkrieg (elles ne sont valables que durant une impulsion et les avions restent interceptables). Elles peuvent aussi être utilisées pour annuler un jet de dé (n'importe lequel) conférant aux joueurs un pouvoir quasi divin :
Joueur 1 : « J'ai fait 6 ! J'ai gagné ! J'ai fait 6 ! J'ai gagné ! J'ai fait 6 ! J'avais une chance sur six de le faire, je l'ai fait ! Je suis adroit, je suis le meilleur ! J'ai fait 6 ! »
Joueur 2 (excédé) : « J'annule ce jet de dé. »
Joueur 3 (allié du joueur 2) : « Ouais ! bien vu ! Ça lui apprendra ! »
Joueur 1 : « Ben alors, et mon 6 ? »
Joueur 4 (allié du joueur 1) : « C'est rien, vas-y, relance le dé. »
Joueur 1 : « J'ai encore fait 6 ! Je suis le meilleur, etc. »
Joueur 2 : « Aaaaaaaargh ! »
Outre l'apparition des offensives, peu de nouveautés mais de nombreuses modifications. Les règles concernant les *off-map box* ont été revues de manière sévère. Les mouvements y sont désormais extrêmement délicats puisque tout pion y entrant ou en sortant est retourné.
L'entrée en guerre américaine est gérée de manière différente. Le différentiel de production entre l'Axe et les Alliés plus un jeton tiré au hasard, et connu des Alliés seuls, donne l'avancée américaine du tour (de -2 à +4). L'incertitude règne donc quant au tour d'entrée en guerre américain.
Les tarifs des exactions alliées et axistes ont été revus. La construction des porte-avions n'indigne plus personne, non plus que l'occupation d'usines chinoises par les Nippons. Le viol de la neutralité belge est sévèrement sanctionné tandis que la Yougoslavie devient un pays sans importance.
Globalement, l'avancée américaine est plus rapide que par le passé, ce qui confère un avantage certain aux Alliés.
Les coups d'État sont institutionnalisés. Chaque camp en place trois dans les pays de son choix (on reconnaît là l'influence de Days of Decision), ce qui donne un léger avantage à l'Axe puisque les terroristes à la solde de la France disparaissent avec cette dernière, laissant aux fascistes une cellule de coup d'État de plus.
La France de Vichy est gérée de manière différente. Les territoires ont plus de chance d'être vichystes mais leur occupation par l'Axe indigne les États-Unis et chaque navire français a une chance sur deux de passer à l'Angleterre (ce qui à mon sens est abusif compte tenu des incidents bien connus de Mers El Kébir et de Dakar). Les règles sur la France de Vichy manquent d'ailleurs de clarté et toutes les options ne semblent pas avoir été rigoureusement testées (ce qui nous promet un bel errata pour bientôt).
L'effort national est démocratisé. Tous y ont accès dès lors que le premier ennemi pose un pied sur le territoire national (à l'exception du Chinois qui doit attendre l'assaut majeur nippon pour en bénéficier). La défense de la France en est quelque peu facilitée.
Pour plus de cohérence avec Days of Decision, l'Allemand est tenu de déclarer la guerre à la Pologne au premier tour (s'attirant ainsi l'ire des Américains), ce qui permet au Polonais de se placer *après* l'Allemand, tandis que les Alliés surprennent l'Allemagne en lui déclarant la guerre juste après. Par ailleurs, les alliés mineurs de l'Allemagne sont activés par cette dernière quand bon lui semble, mais leur activation provoque la colère des États-Unis et un boycott économique de l'URSS qui réduit ses envois de matières premières.
Enfin, et en vrac, les avions et les navires non ravitaillés perdent des points de mouvement, les auteurs ont découvert l'étendue du réseau ferré africain (le mouvement stratégique est désormais interdit en Afrique), les Q.G. peuvent décaler un rapport de combat, la table d'assaut s'enrichit d'une colonne 7 contre 1, les pions qui débarquent voient leur force divisée par trois (sauf les marines), etc. Je vous laisse la joie de découvrir par vous-même les mille et une autres modifications mineures de la version 5.

Le triomphe du droit

Les modifications apportées par cette cinquième version avantagent les Alliés dans leur ensemble. La victoire de l'Axe sera plus difficile à obtenir que par le passé (ce qui est moral) et la position du joueur Japonais devient intenable (ce qui est injuste pour lui). Certaines des absurdités du système de WiF ont été corrigées, mais de nombreuses demeurent (hélas !). Néanmoins World in Flames reste LE jeu grand-stratégique le plus divertissant actuellement sur le marché.

O.J.



Turbo WiF

pour plus de clarté et de réalisme

Le succès, mérité, de World in Flames ne doit pas faire oublier qu'il a quand même des défauts : les règles sont incomplètes et certains points carrément absurdes, ce qui finit par agacer les joueurs soucieux de réalisme. Nous vous soumettons donc quelques améliorations et innovations qui à coup sûr donneront un coup de fouet à vos parties de WiF (l'accord préalable de tous les participants est souhaitable pour éviter les contestations ultérieures).

Ci-dessus
Mai 1945 : un sous-marin allemand se rend à l'US Navy.

Ci-contre
Messerschmitt Bf. 110 de chasse de nuit.

Ci-dessous
Sous-marin allemand pris sous le feu d'un appareil de patrouille maritime allié. L'avion fut le principal adversaire du submersible.

D.R.

Avertissement

Certaines règles favorisant un camp plus qu'un autre, se reporter à la légende suivante :
XX : avantageuse pour l'Axe
X : léger avantage à l'Axe
O : neutre
A : léger avantage aux Alliés
AA : avantageuse pour les Alliés
* : signale les règles indispensables pour corriger les absurdités actuelles du système.

Plan d'épargne (O)*

Chaque pays dispose d'une réserve économique dans laquelle il peut stocker jusqu'à 5 points de construction (BP) au maximum. Ces points sont disponibles à tout moment et ne peuvent être détruits.
Commentaire. *Permet d'éviter les cas de figure stupides du type « j'ai 5 points, pour ne rien gâcher je vais construire un NAV plutôt qu'un FTR ».*

Réaction aéronavale (A)*

Cette règle est similaire à celle de réaction navale. Lorsque le camp en phase place des avions dans une zone de mer durant la première impulsion, l'adversaire peut réagir en y plaçant également des avions (uniquement).
Commentaire. Permet d'éviter le « non-ravitaillement » arbitraire durant la première impulsion. Cette règle est officielle dans la Ve édition de jeu.

Surprise aéronavale (O)

En cas de combat aérien dans une zone de mer, si un camp est surpris, l'adversaire :
a) Bénéficie d'une attaque gratuite (il jette deux dés, applique le résultat éventuel, puis le combat se déroule normalement) si il le souhaite.
b) Fait « passer » automatiquement un pion avion de son choix (qui ne peut donc être attaqué en combat aérien).
Commentaire. Un petit bonus à la surprise.

Le choix des armes (O)

Lors d'un combat aérien, si un camp dispose d'une mission escortée (par exemple des TAC accompagnés par des FTR) l'adversaire peut déclarer (à chaque round) qu'il attaque les chasseurs. Dans ce cas tout résultat de destruction ou de *abort* obtenu s'applique au FTR de tête tandis que le NAV, TAC ou STR de tête passe automatiquement.
Exemple. La Luftwaffe intercepte deux TAC anglais escortés par un chasseur de force 6 avec deux chasseurs allemands de force 6 et 4 respectivement. L'Allemand déclare qu'il se concentre sur la chasse anglaise. Si l'Allemand obtient un AX, DX, AA, ou DA, le chasseur anglais sera affecté et le TAC de tête passera automatiquement.
Commentaire. Évite les missions « bidon » des TAC et autres qui s'envolent pour absorber les résultats DA et DX.

Yellow Submarines*

Les points de règles ci-dessous sont destinées à mieux simuler la guerre sous-marine (pour les incrédules, lire l'excellent ouvrage de M. Peillard : *La bataille de l'Atlantique*).

Comme un poisson dans l'eau (X)

Les sous-marins peuvent traverser la Manche et le détroit de Gibraltar MAIS il leur en coûte 1 point de mouvement supplémentaire si leur camp ne contrôle pas Londres (pour la Manche) ou Gibraltar (pour le détroit).
Exemple. Un sous-marin allemand partant de Brême peut arriver en baie de Biscaye à l'aide de ses 3 points de mouvement.
Commentaire. Ceci met fin au scandale des sous-marins italiens arrivant au large de l'Islande avant leurs congénères allemands.

Submare nostrum (A)

Il est interdit de placer en même temps plus de deux sous-marins italiens hors de Méditerranée.

Chacun pour soi (XX)

Les ripostes anti-sous-marines se font avec le bonus de la case du navire qui riposte et non avec celle du sous-marin. Les TRS ne ripostent jamais. Un CV ne peut appliquer le bonus de CV à son propre tir (en d'autres termes il faut deux CV pour bénéficier d'un bonus de +1).

Aviation anti-sous-marine (AA)

Tout CV ou tout avion disposant de points de NAV et qui se trouvent en mer peut tenter d'intercepter ou de trouver un sous-marin. Un sous-marin en mouvement s'intercepte comme un navire, mais ajouter un malus de +1 (+2 si mousson ou *severe winter*) ; un sous-marin immobile se trouve comme un navire mais avec un malus de +2 (+3 si mousson ou *severe winter*, il est donc introuvable). Dans les deux cas le sous-marin ne jette pas de dé de recherche mais tire un dé sur la table 1 de DCA. Si la mission du NAV ou du CV n'a pas avorté (*abort*) et qu'il lui reste au moins deux points de NAV, il attaque le sous-marin en utilisant la table de tir des CV avec le bonus de sa zone de mer (uniquement). Si l'attaquant est un CV qui n'obtient AUCUN résultat (ni A, ni D, ni X) le sous-marin peut riposter normalement ; dans les autres cas le sous-marin n'attaque pas.
Les CV et les NAV qui tentent un jet de recherche sont retournés (ils ne pourront donc plus en tenter d'autre). Les missions des NAV qui trouvent un sous-marin sont automatiquement avortées après leur attaque.
Compte tenu de la taille des zones de mer du détroit du Danemark et de la Côte est il faut deux NAV ou deux CV pour trouver et attaquer un sous-marin dans ces zones (un seul jet de dé, les deux pions sont retournés ; un seul dé de DCA, un résultat *abort* annule l'attaque).
Commentaire. Cette règle permet à l'Allié de faire la chasse aux sous-marins. En gros les NAV en zone 3 ont une chance sur six de trouver un sous-marin et ensuite de bonnes chances de le détruire.

Maïale (X)

Tout sous-marin en zone 3 peut tenter une attaque de port durant la phase *Port Attack*. Pour cela il doit réussir un jet d'activation de 1 pour les Alliés, ou de 1,2 pour l'Axe. Suite à quoi il peut tirer sur deux navires de son choix se trouvant dans un même port de sa zone avec un bonus de +3. Le sous-marin est ensuite attaqué une fois sur la table des CV avec un bonus de +3.
Un sous-marin qui tente une attaque de port voit sa mission automatiquement avorter (sauf si il est détruit ou endommagé au cours de l'attaque) même s'il n'a pas réussi son jet d'activation.
Commentaire. Souvenez-vous d'Alexandrie et de Scapa Flow.

Le bon sens prend la mer (O)*

A la fin de chaque round de combat naval, chaque camp peut faire avorter une partie de ses missions.
Un CV endommagé pendant la phase de combat aérien d'un combat aéronaval reste sur la carte jusqu'à la résolution de l'attaque contre les navires, il est considéré comme endommagé et est coulé si il subit un autre résultat D.
Les attaques de convoi ne peuvent avoir lieu que si les attaquants (sous-marins ou raiders) sont restés au moins deux impulsions dans la zone de mer du convoi.

Punch blindé (X)

Lorsque le temps est beau (*clear*) et que le défenseur se trouve sur une case de terrain clair sans blindé, l'attaquant peut ajouter +1 à son dé de combat si la moitié au moins de ses points d'attaque terrestres sont blindés. L'attaquant peut ne pas compter certains points d'infanterie pour garder son bonus.
Exemple. L'Allemand attaque un pion d'infanterie avec un blindé de 10 et deux infanteries de 6, soient 22 points de combat. Il annonce qu'il attaque avec 20 points pour bénéficier du bonus blindé. Il peut ensuite ajouter jusqu'à 20 points de TAC sans compromettre ce bonus.
Commentaire. Cette règle permet de renforcer l'importance des blindés qui sont sous-évalués à WiF. (Merci David)

La « crème de la crème » (X)

Lorsqu'une attaque est menée uniquement par des troupes d'élite, l'attaquant ajoute 1 à son jet de dé. Lorsqu'il n'y a que des troupes d'élite en défense, l'attaquant soustrait 1 à son jet de dé (les deux effets sont cumulatifs).
Les troupes d'élite sont tous les pions dont la force est supérieure à 8, tous les parachutistes, tous les marines et tous les Finlandais lorsqu'ils combattent en Finlande.
Commentaires. Pour les atteints de grosbillisme. (Encore merci David)

Les sous-doués de la baïonnette (O)

Si lors d'une attaque les troupes de deuxième ligne sont majoritaires (au moins 50 % des ▷

points de combat terrestres), l'attaquant soustrait 1 à son jet de dé. Lorsqu'il n'y a que des troupes de deuxième ligne en défense, l'attaquant ajoute 1 à son jet de dé (les deux effets sont cumulatifs).
Les troupes de deuxième ligne sont tous les pions dont la valeur de combat est inférieure à 5, à l'exception des marines, des parachutistes, des Finlandais en Finlande et des divisions.

Ci arrendiamo ! (AA)

Lorsque les Italiens attaquent seuls, appliquer un malus de -1. Lorsque des Italiens défendent seuls contre des Britanniques ou des Américains, appliquer un bonus de +1 à l'attaque.
Commentaires. Permet de simuler la légendaire efficacité au combat des Transalpins. Si les quatre règles ci-dessous sont utilisées conjointement, un pion italien 4-3 dans le désert se fera attaquer à deux contre un avec un bonus de +4 (+5 si il est retourné) par un blindé anglais 9-6 qui aura ainsi toutes les chances de rééditer les exploits d'O'Connor.

Fission interdite (X)*

Les divisions sont interdites sur la carte Europe. Remplacer les divisions du *set-up* britannique par un corps d'infanterie.

Super partisans (A)

Jeter deux dés et faire la somme pour la force des partisans des pays suivants : Yougoslavie, France, Espagne.
Avec les modificateurs suivants :
— année d'occupation : -6
— année suivante : -4
— ajouter 2 à chaque année supplémentaire.
L'occupant perd 1 point par pion de garnison manquant (valable pour tous les pays).
Exemple. La France est tombée en 1940. En 1944 l'Allemand a une garnison de 8. L'Allié jette deux dés et obtient 9. Il ajoute 2 pour l'année, ce qui fait 11. L'Allemand perd 3 points.

Les jours les plus longs (O)*

Lorsqu'il fait *mud* chaque hexagone vide (ainsi que tout HQ seul ou unité noire retournée non ravitaillée) a une valeur de combat de 2 (qui est doublé en montagne et dans les marais) contre les débarquements et les parachutages.
Chaque hexagone vide (ainsi que tout HQ seul ou unité noire retournée non ravitaillée) de *Home Country* vaut 2 (doublé en montagne et en marais) contre les débarquements.
Commentaires. Ces règles permettent de limiter les débarquements abusifs. Les règles actuelles permettent de débarquer trop facilement, n'importe où et n'importe quand.

Flak (X)

Chaque ville allemande qui subit un bombardement stratégique tire un dé 6 sur CHAQUE bombardier en utilisant la table 1 de DCA (un 6 fait avorter la mission du bombardier, un 5 lui fait perdre un point de bombardement stratégique).
Commentaire. Les bombardiers alliés ont payé un lourd tribut à la DCA allemande, ce qui n'est pas simulé actuellement.

Radar (AA)

Ajouter un malus de -1 aux jets de surprise de l'Axe (qui deviennent donc 3,3,4 et 5 respectivement en zone de mer 0,1,2 et 3).
Commentaire. Pour simuler la supériorité alliée en matière de radar.

Ravitaillement (A)

Les avions non ravitaillés ne peuvent exécuter que des missions de rebasement.
Les navires non ravitaillés sont retournés dès qu'ils prennent la mer (pas de soutien côtier, etc.). Mettre un pion *used* sur les TRS.
Une fois en mer les navires sont toujours considérés ravitaillés.
Chaque pion (avion, navire, infanterie, etc.) requiert un point de *supply* (deux pour chaque pion blindé) pour être considéré ravitaillé.
Chaque capitale de *Home Country* d'un pays majeur (France, Allemagne, Japon, etc.) fournit un nombre illimité de points de *supply* (PS) aux troupes alliées. Chaque capitale d'un pays majeur conquis ou libéré, ou d'un allié mineur qui n'a jamais été occupé fournit 10 PS. Toutes les autres capitales (Tripoli, Dublin, Amman, etc.) fournissent 2 PS ainsi que chaque ville d'un *Home Country* et chaque point de ressource contrôlé. Gibraltar fournit 3 PS.
Scapa Flow ravitaille tous les navires britanniques s'y trouvant.
Chaque TRS dans une zone de mer fournit 4 PS, tous les autres navires non retournés 1 PS.
Durant la première impulsion seulement, tous les pions traçant leur ravitaillement à travers une zone de mer non contrôlée par l'ennemi sont considérés ravitaillés si le camp adverse a joué en premier.
Pour le reste, les lignes de ravitaillement se tracent normalement.
Exemple. Les forces de l'Axe en Lybie ne disposent que de Tripoli comme source de ravitaillement. Seuls deux pions d'infanterie (ou un pion blindé), au choix du joueur de l'Axe, sont donc considérés ravitaillés. Un transport en mer porte les PS disponibles à 6.
Commentaire. Met fin au gag de Dublin ou d'Amman ravitaillant l'ensemble de la Wehrmacht. Les problèmes logistiques de l'Axe en Afrique ou des Alliés après Overlord (inexistants dans la version actuelle) sont rendus plus fidèlement. L'application de cette règle entraîne bien entendu une comptabilité assez lourde (prévoir des marqueurs *out of supply*), elle est donc à utiliser avec circonspection.

Crise du recrutement

Mettre dans une boîte à part tous les pions détruits alors qu'ils n'avaient pas de possibilité de recul, et tous les avions abattus au-dessus d'un hexagone contrôlé par l'ennemi (nul ne contrôle un hexagone de mer). Ces pions coûtent 1 point de plus à construire (donc 7 pour un blindé, 5 pour un FTR, etc.) et mettent un tour de plus à arriver (donc 5 pour un blindé, 3 pour une infanterie, etc.).


D.R.

Sous-marin miniature ou torpille pilotée ? Les Allemands (ici sur la photo) et les Italiens devinrent des experts dans ce domaine.

Limite de portée (O)*

Les NAV et les STR qui font du soutien tactique ont une portée de 6 hexagones (8 à partir de 1944) comme les TAC.
Les STR qui font des missions aéronavales ont une portée de 8 hexagones (10 à partir de 1944) comme les NAV.
Commentaire. Le soutien tactique à plus de 2000 km de portée est assez douteux.

Bombardement réduit (O)*

Tout avion dont le facteur de *ground strike* est inférieur à 1 après toutes les modifications éventuelles (terrain, temps, surprise, etc.) ne peut attaquer plus d'un pion (au choix du propriétaire de l'avion) en *ground strike*.
Exemple. C'est l'hiver. Un puissant porte-avion britannique de force 2 décide d'organiser un *ground strike* sur une pile contenant un 7-4, un 6-3 et Yamamoto. Les Japonais sont terrés dans une forêt touffue. Le facteur de *ground strike* du porte-avion est de 0,125 (1/8e si vous préférez). En application de la règle ci-dessus, l'Anglais ne peut « ground striker » (quel beau verbe !) plus d'un pion. Il choisit le 7-4 qui sera donc retourné sur un jet de dé égal (ou inférieur si le dé est truqué) à 1.

Les ailes du dragon (X)*

Les avions chinois ne peuvent être produits qu'en *lend lease* américain (après prise des mesures appropriées) ou britannique (après l'entrée en guerre du Japon).
Commentaire. L'industrie aéronautique chinoise n'a pas marqué l'Histoire et on se demande vraiment par quel miracle la Chine dispose d'une aviation qualitativement supérieure à celle de la France, de l'Italie et de l'URSS.

Omar Jeddaoui


L'EMPIRE DES JEUX
CASUS BELLI
PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION
jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines
TOLKIEN
BULLETIN D'ABONNEMENT
à retourner paiement joint à CASUS BELLI - 1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris Cedex 15
OUI
CIJC Je m'abonne à CASUS BELLI pour 2 ANS / 12 N° : 285 F au lieu de 420 F*
CIJB Je m'abonne à CASUS BELLI pour 1 AN / 6 N° : 150F au lieu de 210F*
Nom
Prénom
Adresse
Code postal
Ville
RC PARIS B 572 134 773
Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de CASUS BELLI-BRED. Étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.
OFFRE RESERVEE A LA FRANCE METROPOLITAINE VALABLE JUSQU'AU 31/12/92
CB 71
* Prix de vente au N°/Cochez la case de votre choix
CASUS BELLI
1er MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION
jeux de rôle, wargames jeux de plateau, figurines
70 juillet août 92
Un jeu de rôle complet
Le Petit Peuple
La licorne : mythe et réalité !
Dossier wargame
1860-1914 l'expansion coloniale
M3168 - 70 - 35,00 F - RD
255 FB - 9 FS - 5,50 Scan

Super

Une stratégie gagnante pour le IIIe Reich

Pour emporter une partie de World in Flames il faut une stratégie à long terme ou, en d'autres mots, savoir où l'on va. L'Axe donnant le ton de l'affrontement, il convient de s'intéresser aux options qui lui sont offertes pour s'assurer la victoire.

Quelques considérations simples

Pour emporter une victoire nette, il faut éliminer de la partie, outre la France, soit Churchill soit Staline (Roosevelt est bien trop à l'abri pour que son éradication puisse être envisagée).

● **Staline**. Vous avez tant de choses en commun (une belle moustache, une énorme paranoïa, une même conception du gouvernement), pourquoi s'en prendre à lui ? D'autant que, compte tenu des règles, et si vos comptables ne sont pas trop maladroits, Joseph Vissanioravitch Djougatchivili ne peut mathématiquement pas vous déclarer la guerre avant janvier 1944 (si, si, faites le décompte des pions) ou le printemps 1943 si vous utilisez les règles de la V**e** édition. Une guerre contre l'URSS est soumise aux aléas du climat (quel temps fera-t-il en septembre-octobre et en mars-avril, pouvez-vous me le dire, vous ?), aux caprices du temps qui passe trop vite (un été Barberousse trop court et adieu veaux, vaches, cochons...). De plus, pendant que vous affronterez loyalement les hordes communistes, le fourbe Anglais en profitera pour vous porter des coups de canif dans le dos : bombardements stratégiques par ci, débarquements de harcèlement par là, lâches agressions sur les troupes italiennes... pas moyen d'être tranquille. Enfin le front russe est vaste, tout est loin, vous manquez de pions, d'avions, et vos capacités de rebasement, de redéploiement et de mouvement sont insuffisantes. Bref, Barberousse est une grosse galère.

● **Churchill**. C'est la solution à tous ces problèmes. Voilà un ennemi dont l'armée est beaucoup moins puissante et l'économie beaucoup plus fragile que la vôtre. Son seul avantage : la Royal Navy. Sa seule défense : la Manche. Un ennemi qui ne bénéficiera d'aucune aide avant l'entrée en guerre des États-Unis.

Les grandes lignes

Objectifs militaires
1939 : Pologne, Bénélux.
1940 : France, Afrique.
1941 : Espagne, Gibraltar, Moyen-Orient.
1942 : Grande-Bretagne.
1943 : Barberousse (si vos adversaires ne sont pas encore rentrés chez eux).

Priorités économiques
1939 : plan Z (priorité aux navires de surface et aux avions).
1940 : sous-marins, aviation, infanterie.
1941 : transports, parachutistes, aviation, blindés. Subventions massives à l'Italie.
1942 : vous touchez le fond du *Force Pool*.

Le détail

Tout d'abord, il convient de mettre fin à quelques clichés qui hantent le subconscient des joueurs de WiF.
— Il n'est pas ridicule de construire des navires de surface allemands ou italiens.
— Ce n'est pas un drame si la Pologne ne tombe pas au premier tour.
— Il est bon d'occuper le Bénélux au premier tour.
— Cinq blindés suffisent amplement pour la campagne de France.
— L'Allemand a suffisamment d'infanterie au départ.

Maintenant, j'émettrai deux hypothèses de travail :
— Vos adversaires sont compétents (sans quoi votre tâche est facilitée) et ne feront pas d'erreurs grossières.
— Vous n'êtes pas totalement incompétent (ce qui m'évitera de décrire par le menu tout ce que vous avez à faire).

Avanti !

Septembre-octobre 1939 est un beau tour qui peut durer longtemps. Mettez-le à profit pour occuper les Pays-Bas (10 contre 1 à la première impulsion) et la Belgique (5 contre 1 avec bonus de +1 à la troisième impulsion, à la seconde vous vous mettrez en position pour occuper Anvers), pendant qu'un corps expéditionnaire réduit soumet la Pologne (3 ou 4 TAC, 2 chasseurs, une bonne demi-douzaine de piétons, 2 ou 3 corps blindés, tout le reste est à l'ouest). Attention aux coups sournois des Alliés (débarquement à Hambourg, attaque de votre flotte au port, « ground strike » côtiers à partir des porte-avions, agression du convoi allemand de la Baltique par le chasseur multifonctionnel polonais, etc.). En Pologne, tout dépend du résultat du dé, mais vous pouvez « nettoyer » sans problème les deux tiers de l'armée de terre tout en occupant les points de ressources. Si la malchance s'en mêle il faudra attendre un ou deux tours avant de faire une entrée triomphale à Varsovie.

Durant la phase de construction, mettez en chantier le deuxième porte-avion allemand, plus un cuirassé et le porte-aéronef italien. Vous aurez probablement à subir les quolibets du Français et du Soviétique (dont le visage s'ornera d'un large sourire au vu de vos constructions navales), mais vous pourrez en contrepartie vous réjouir de l'inquiétude du Britannique qui aura à faire face à trois porte-avions de l'Axe à partir de septembre 1941.

La campagne de France

Elle pourrait à elle seule faire l'objet d'un article approfondi. Deux approches sont possibles. Attendre la blitzkrieg allemande (si vous utilisez encore cette règle) de mai-juin 1940 pour frapper un grand coup et achever en juillet-août ou septembre-octobre, ou bien profiter de l'hiver (à condition qu'il ne soit pas trop rigoureux) pour user l'armée française. Dans les deux cas, une règle d'or : n'affronter qu'un adversaire à la fois, la Luftwaffe ne pouvant être partout et s'occuper de la RAF tout en harcelant le Français. Pendant ce temps votre allié latin renforcera l'Éthiopie et l'Afrique. Au moment opportun, il poignardera la France sur son flanc sud. Quelle que soit l'option choisie, et en admettant qu'une malédiction tenace ne s'attache pas à vos pas, la France devrait tomber au plus tard en septembre-octobre 1940 (ouf ! on respire).

Jusqu'à la chute de la France, l'Allemagne produit à 24. Ces points seront affectés à la construction d'une ou deux infanteries par tour (selon les pertes), des avions et du restant des navires de surface (inutile de construire tous les LS) en modulant selon les besoins. L'Italien se contentera de ses 6 points et les investira en milice + sous-marin ou en cargo.

Africa

La campagne d'Afrique se fera en douceur. Débarquement au Moyen-Orient, poussée en direction de Suez (sans toutefois l'occuper pour ne pas mécontenter les Américains), occupation sans coup férir des territoires vichystes. L'objectif est de fixer des forces britanniques, éventuellement de leur infliger des pertes (lourdes si possible) et de s'emparer du littoral maghrébin pour soutenir la poussée sur l'Espagne et Gibraltar. A ce stade, la Méditerranée est sous contrôle de l'Axe et nul navire de Sa Majesté ne peut s'y aventurer sans se faire aussitôt envoyer par le fond.

Vamos a la playa

Mai-juin 41 voit la Whermacht prête à bondir sur l'Espagne. Vos quatre ou cinq blindés vétérans de Pologne et de France, quelques infanteries (dont au moins un montagnard et le parachutiste) suffisent amplement à la tâche s'ils sont bien appuyés par la dizaine de TAC dont vous disposez. Pour les durs à cuire de la quatrième édition ce sera en plus un tour de blitzkrieg ! (vous pouvez d'ailleurs ruser en ne faisant qu'une attaque à la première impulsion – de

Seelöwe*

toute manière les Espagnols sont surpris – et en déclarant un blitz à la seconde pour bien bombarder tout Anglais qui aurait eu l'audace d'intervenir). Après quelques péripéties vous pourrez commencer le siège du Rocher. Pour en bouter les Anglais, deux options : couper le ravitaillement en contrôlant les trois zones de mer alentour et attaquer massivement à 5 contre 1 en jetant dans la bataille vos parachutistes, et en vous faisant soutenir par les canons de la marine italienne ou (si la chose se révèle impossible) l'attaque brutale et répétée à 1 contre 1 à +1 (vous finirez bien par faire 5 ou 6). Pendant ce temps, votre corps expéditionnaire au Moyen-Orient en achève la conquête, éventuellement appuyé par des Irakiens révoltés. Septembre-octobre 1941 (au plus tard) voit donc la chute de Gibraltar, et l'entrée en guerre des Américains est suivie de la fermeture du canal de Suez. Résultat : *pax romana* en Méditerranée et sécurité absolue pour l'Italie.



Le théâtre des opérations.

We shall fight on the beaches and then we shall surrender

En septembre-octobre et en novembre-décembre (si l'hiver est doux, soit une chance sur deux) il s'agit de préparer l'invasion des îles britanniques. Si l'Anglais a commis l'erreur de ne pas occuper l'Irlande il faut y débarquer dès que possible. Cette île est la clé de l'Angleterre. Vous pouvez y baser de nombreux TAC et NAV qui gèleront les importations anglaises plus sûrement que les tarifs douaniers et qui, le moment venu, appuieront efficacement vos efforts puisque tout hexagone de Grande-Bretagne sera à portée de la Luftwaffe. Si par contre l'Anglais a occupé l'Irlande, double bénéfice : indignation américaine (une chance sur deux) et dispersion des boys. Vous pourrez alors débarquer à Scapa Flow (pour en chasser la Home Fleet) ou dans tout secteur mal défendu pour y créer une tête de pont et des aéroports pour la Luftwaffe (vous n'avez droit qu'à une attaque allemande par tour si vous utilisez encore et toujours la règle de blitzkrieg, donc n'hésitez pas à utiliser les Italiens).

Seekrieg

Les amiraux allemands ne sont pas bien sûr restés inactifs. Les U-boot harcèlent les convois et, concentrés autour de l'Islande, s'en prennent aux grands navires de surface pour affaiblir la Navy (un sous-marin en zone 3 à une chance sur six de couler n'importe quel bateau à condition de le trouver ; n'hésitez pas à agresser les porte-avions, la perte d'un de ces bâtiments est un rude coup pour l'Anglais). La Kriegsmarine, basée à Bordeaux, fixe une partie de la flotte ennemie et profite de toute faille dans le dispositif pour lancer des raids. Dès la chute de Gibraltar, les marines de l'Axe font leur jonction. En septembre-octobre 41, elles disposent de trois porte-avions, de plusieurs gros cuirassés, de nombreux LS et d'un certain nombre de navires français saisis aux vichystes. Pour peu qu'elle ait subi quelques pertes, la Navy est surclassée. L'amirauté alliée rit jaune.

Tirer les marrons du feu

Adonc, récapitulons. mars-avril 1942 voit des axistes déjà installés en Angleterre, soutenus par une aviation nombreuse et une flotte puissante. Les ATR sont prêts à transporter montagnards, parachutistes ou à l'endroit désigné par l'OKW. Les cargos sont bondés de fantassins et de blindés. Et c'est la blitzkrieg. En face les maigres troupes britanniques soutenues par quelques Américains fraîchement débarqués du Middle West et encore peu nombreux. Sur terre, sur mer et surtout dans les airs l'avantage est à l'Axe. Il ne vous reste plus qu'à conclure......

Les objections

Nul plan n'est parfait et celui-ci comporte bien entendu quelques failles.
Tout d'abord le joueur Soviétique va s'ennuyer (conseillez-lui d'apporter les œuvres complètes de Tolstoï) et va faire ce qu'il peut pour déranger l'Axe. Prise de la Suède en 1942 (c'est fort possible, deux cargos suffisent à la tâche) et surtout agression du Japonais qui devra concéder la Mandchourie. Ensuite de quoi le Japonais devra maintenir une large garnison en Chine occupée pour prévenir une nouvelle attaque des rouges. De plus, les excès allemands au Bénélux et en Espagne risquent de faire progresser l'Américain plus que de raison. Cependant cela sera compensé par la faiblesse des Anglo-Saxons dont l'essentiel des forces sera concentré en Europe pour défendre Old England. A l'affiche en 1942 : Ballade dans le Pacifique.
Ensuite, de trop lourdes pertes allemandes face à la France et une malchance soutenue lors des combats aériens peuvent compromettre le plan de production allemand et placer l'Angleterre en position de force. Cela rendrait la conquête difficile voire impossible. Néanmoins, l'Allemand peut alors se contenter d'infliger de lourdes pertes aux Occidentaux tout en produisant à fond en 1942 et 1943 et attendre la déclaration de guerre soviétique de 1944 de pied ferme avec tous les pions de l'Axe sur la carte. Le débarquement allié en Europe sera extrêmement ardu (la Méditerranée étant fermée), la production axiste trop élevée et la progression soviétique ne se fera qu'à coups d'attaques à 1 contre 1 (qui peuvent mal tourner pour l'attaquant). L'Allemand peut aussi négocier un habile virage dans la production dès le printemps 41 en acquérant force panzers qui serviront à « Barbarosser » les Soviétiques en mai-juin 1942. Les navires axistes seront alors dépêchés en Asie où ils pourront se baser à Ceylan (si le Japonais en a fait la conquête) ou à Shangaï. Avec trois porte-avions de plus, plusieurs gros cuirassés et une foule de LS supplémentaires, la marine impériale peut conserver l'avantage longtemps. La reddition du Reich n'est pas pour demain.
Par contre, il ne faut pas s'inquiéter d'une trop forte présence britannique au Moyen-Orient et en Afrique. Ces pions sont en définitive condamnés et leur dispersion compromet la défense de la Grande-Bretagne. Il ne faut pas davantage craindre le Soviétique. La reddition de l'Angleterre obtenue, la partie est gagnée.

Victory

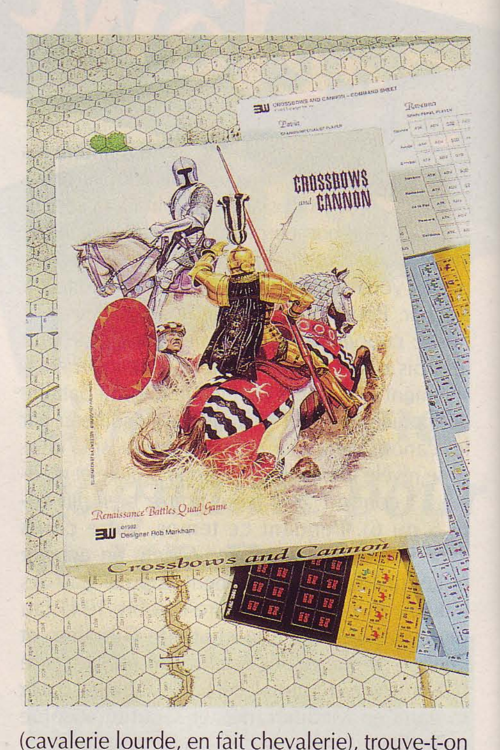
Ce plan d'opérations, sans être sûr à 100 %, est celui qui offre les meilleures chances de succès et qui, en cas d'échec de l'opération Seelöwe, minimise les chances d'une victoire alliée. De plus, si tout se passe bien (chute de la France en mai-juin 40), l'invasion de l'Angleterre peut être lancée dès l'été 41 avec d'excellentes probabilités de succès. Les Alliés auront du mal à trouver une parade.

Omar Jeddaoui

** L'opération Seelöwe (en allemand : lion de mer, otarie) : nom de code du projet d'invasion de la Grande-Bretagne en 1940.*

Crossbows and Cannon

Un jeu sur des batailles de la Renaissance ! L'événement est suffisamment rare pour mériter d'être relevé, et ce d'autant plus que son succès commercial est loin d'être assuré, les wargameurs risquant de le regarder comme une curiosité surréaliste. Ils auraient tort ! La Renaissance est une période largement aussi fascinante que celle des Alexandre et autres Césars.



A la redécouverte du passé

Décidément, la fin de la Guerre froide n'a pas fini de faire sentir ses conséquences, y compris les plus inattendues. En effet, la quasi-disparition, pour cause de caducité, des jeux à thème « 3e GM » a entraîné une véritable petite révolution culturelle dans le Landerneau belliludiste. Puisqu'un des thèmes jusqu'alors favoris des joueurs perdait d'un seul coup tout intérêt, les wargameurs semblent s'être interrogés dans la foulée sur leur passion pour les autres périodes phares. Ainsi depuis deux ans nous sommes nous déjà habitués aux jeux sur l'Antiquité mais, à l'exception notable de New World (Avalon Hill), la Renaissance était restée aussi ignorée qu'elle l'avait toujours été depuis que ce hobby existe. C'est dans ce contexte que l'un des éditeurs les plus originaux, 3W, décida de publier un grand nombre de jeux sur des thèmes les plus divers, classiques ou non. Ici, je ne saurais résister à quelque vantardise, car c'est lors d'une conversation téléphonique avec le président de cette société, Keith Poulter, alors à la recherche d'idées de jeux, que je lui suggérai de regarder du côté des guerres d'Italie. Il faut dire que j'étais à ce moment-là tout occupé à la rédaction d'un ouvrage sur la bataille de Marignan. Quelques mois plus tard, quelle ne fut pas ma surprise de voir apparaître Crossbows and Cannon. Un seul regret toutefois : celui de constater que, précisément, la bataille de Marignan n'est pas au nombre de celles qui sont simulées dans cette boite...

Faisons un rappel pour situer le contexte historique de ces affrontements. Les guerres d'Italie constituent une suite de conflits qui eurent lieu de 1494 à 1559, sous le règne de quatre rois de France successifs : Charles VIII, Louis XII, François Ier et Henri II, c'est-à-dire de la fin du Moyen Âge à la veille des guerres de religion. Elles eurent pour cause la volonté de nos souverains de profiter du chaos politique qui régnait alors dans une péninsule italienne par ailleurs fort riche, mais également à la pointe du raffinement artistique, et que l'Europe entière admirait. Prétextant de droits de succession le plus souvent douteux, ils tentèrent de s'emparer de Naples, puis de Milan. Cela n'étant pas du goût de tout le monde, les Français se heurtèrent aux différentes puissances italiennes (bien que ces dernières, aussi faibles militairement que politiquement retorses, ne dédaignaient pas les alliances... provisoires !). Mais la principale opposition vint du Saint-Empire romain germanique et de l'Espagne, bientôt réunis en un seul État sous l'autorité de Charles Quint. Pendant plusieurs décennies, la France s'enfonça dans le bourbier italien, sans rien gagner d'autre que la découverte des artistes et des intellectuels de la Renaissance (ce qui n'était déjà pas si mal).

L'art de la guerre évolue

Au cours de ces guerres, les Français ont en outre poursuivi leur apprentissage de la guerre moderne et même remporté plusieurs belles batailles. Malheureusement, une seule d'entre ces dernières est représentée ici : celle de Ravenne, en 1512, où s'illustra le célèbre Gaston de Foix. Les trois autres batailles de la boîte (le Garigliano, la Bicoque, et Pavie) ne sont en effet que des défaites françaises. Vous l'aurez compris, Crossbows and Cannon renoue avec la vieille tradition des quadrigames de la défunte firme SPI : une seule règle (simple), quatre cartes (banales) et quatre sets de pions. Cette formule a toujours remporté du succès auprès des joueurs. Il faut dire qu'elle est particulièrement adaptée aux affrontements tactiques que sont les batailles.

Le système adopté n'étant pas révolutionnaire, contentons-nous d'étudier le rôle tactique des différents types d'unités. Aux fantassins et cavaliers des temps antiques et médiévaux, il convient d'ajouter l'apparition des armes à feu, qu'elles soient individuelles (arquebuses) ou collectives (canons). Ainsi, aux côtés des « gendarmes » (cavalerie lourde, en fait chevalerie), trouve-t-on plusieurs types de cavalerie légère destinés au harcèlement, une terrifiante infanterie lourde formée de carrés de piquiers (suisses ou lansquenets allemands), des arbalétriers et des arquebusiers (équivalent de l'infanterie légère de l'Antiquité), et une artillerie encore bien timide mais qui, judicieusement employée, peut être meurtrière. Il découle logiquement de tout cela que la clé de la victoire est, peut-être plus que dans les batailles antiques, la combinaison de ces différentes armes car chacune d'entre elles est trop faible pour espérer à elle seule faire la décision. Les piquiers sont redoutables dans l'assaut frontal et il conviendra donc de briser leur élan par des charges de cavalerie sur leurs flancs, tandis que l'artillerie, située de préférence derrière des obstacles et encadrée de contre-carrés défensifs chargés de les bloquer, devra « trouer » leurs rangs. Ces canons étant bien souvent l'objectif même de ces charges d'infanterie (ainsi d'ailleurs que la désorganisation du dispositif adverse), il conviendra de les défendre avec des réserves d'arbalétriers et d'arquebusiers en nombre suffisant pour qu'ils puissent assurer un feu quasi continu. Le tout, bien entendu, sous la supervision des chefs, les règles de commandement étant fondamentales. Bien évidemment, sur la carte, comme ce fut le cas dans la réalité, ces batailles seront longues, indécises, laborieuses et très meurtrières. Les conditions de victoire le reflètent parfaitement puisqu'elles portent exclusivement sur les pertes (en hommes ou en chefs) infligées à l'adversaire, à l'exclusion de tous objectifs liés au terrain.

Si, dans les domaines politique, économique et culturel, la Renaissance fut une période de bouleversements et de création, et donc de progrès, elle marqua également une révolution dans l'art de la guerre. Seulement, dans un tel domaine, les conséquences sont sanglantes, et ce jeu le reflète fort bien. J'attends avec impatience le second volume de la série... en espérant qu'il contiendra Marignan !

Laurent Henninger

FICHE TECHNIQUE

Wargame en anglais édité par 3W.
Thème : wargame tactique sur quatre batailles des guerres d'Italie, au début du XVIe siècle.
Échelle : un tour = environ une demi-heure.
Matériel : 400 pions, 4 cartes, un dé à 10 faces, deux feuilles d'ordres, un livret de règles de 16 pages.
Complexité : faible à moyenne.

CONSULTEZ LES ANCIENS !

NUMÉROS DISPONIBLES :

26 - Empire : du galactique... au 15 mm - Battles for the Ardennes.

28 - Alésia - Maléfices - Middle Earth.

29 - James Bond - Crusader.

30 - Le premier « Bâtisses & Artifices » - Index wargames - Third World War.

31 - Air Force - Fall of France - Dessine-moi un monstre.

32 - Initiation : D&D ou l'Œil Noir - Rêve de Dragon - Air Force - Junta.

33 - La Compagnie des Glaces - Railway Rivals - Wellington's Victory.

34 - SPÉCIAL SCÉNARIOS - R.O.L.E. (le plus petit JdR).

35 - LAELITH, la ville mystique (le numéro original).

36 - Objectif Berlin - Laelith (le Cloaque) - Avant Charlemagne.

37 - Turenne 1674 - Profession : Maître de Donjon - Les jeux Reagan.

38 - Tank Leader - RuneQuest - Warhammer Fantasy RPG.

39 - Chill - Stormbringer.

40 - F.A.R. 90 - Éditer son jeu de rôle.

41 - Spécial Donjons & Dragons - Jeu en encart : 1812.

42 - Les six provinces de Laelith - La série Europa - Profession : Gardien des Arcanes.

43 - Wargames : jouez plus souvent - RuneQuest : critique + scn.

44 - Star Wars - Blood Bowl, Civilization - Wargame : les hélicos.

45 - La Vallée des Rois. Combat naval moderne.

46 – Jeu en encart : 1940. Empires & Dynasties, Animonde – L'art de la guerre à la Renaissance.

47 – Jeu en encart : Sentiers Obscurs - James Bond, Trauma - la guerre dans le golfe Persique.

48 - Pamphlet : Qui veut la peau du jeu de rôle ? Marvel Super Héros et Hawkmoon - La guerre aérienne - Kremlin.

49 - Multimondes - Space Master - Cyberpunk - Les Princes d'Ambre - l'An Mil - The Great Patriotic War - Les châteaux forts (1) - Figurines : quelles règles choisir ? Championnat de wargame : carte Caspara 1812.

50 - AD&D 2e édition - Top Secret - Gurps - wargames asiatiques (I).

51 - Hurlements, Athanor - Battletech –The Hunt for Red October et Red Strom Rising – wargames asiatiques (II).

52 - Article 104 : jeu en encart – Les Divisions de L'Ombre, Aux armes, Citoyens ! - Profession : semi-réaliste – Maquillage pour G.N. - Scn.: AD&D, RuneQuest, Star Wars et Warhammer. Wargames : Napoléon.

53 - Space 1889 – AD&D 1 à 2 - MJ à Hawkmoon - Les Gnobelains de Goferfinker (1) - Guerre de Sécession – Axies and Allies - Scn. Rêve de Dragon, Stormbringer, James Bond, AD&D niv.3.

54 - 1941 : le wargame du championnat - Ars Magica - L'Appel de Cthulhu : Portrait de famille + scn. - Goferfinker (2) - Wargames Eurogames, Blue & Gray - Fortress America - Scn. Athanor, AD&D, Simulacres S.F., Cry Havoc.

55 - Les Terres du Milieu - Zargos, Space Hulk, Excalibur, Illuminati, Colonisator, Fief 2, Diplomatie - Berlin XVIII, Héroïka. Goferkinker (3) + poster champignons. Aquablue - Créateur d'Univers. Première Ligne : règle simple pour jeu avec figurines - Le combat aérien moderne. Scn.: Warhammer, James Bond, AD&D niv.4.

56 - Casus Belli a 10 ans: BD, Poster - In Nomine Satanis/ Magna Veritas - La Terre Creuse - Les jeux Cyberpunk + scénario - Première Ligne (2) - Civilisation, Imperium romanum II, 5th Fleet, 1941 (jeu encart), combat aérien (suite). Scénarios : Paranoïa, Berlin XVIII, Hurlements.

57 - Mini Car Wars - Rolemaster : critique + scn. - Profession : improvisateur - Heroquest, Advanced Heroquest, Car Wars - Le jeu de négociation par correspondance - Première Ligne (3) - Le combat opérationnel moderne, Airland Battle, Tac Air, Air & Armor. Scn.: Rêve de Dragon, Stormbringer, Simulacres horreur, AD&D niv. 0.

58 - Le Cristal Majeur BD & JdR - Les Celtes - Jarandell (I) – Le costume médiéval - Atelier figurines : la bidouille - Première Ligne fantastique (4) - Murder party : les fleurs du mal - Le combat moderne (2) : les nouvelles zones de conflits possibles- Team Yankee et Test of Arms - Light division, Bibliographie, Harpoon - Scn.: l'Appel de Cthulhu, Premières Légendes Celtiques & Simulacres, JRTM.

59 - Torg - Raphia (jeu encart) - Les Vikings - Dossier combat moderne 3e partie : Twilight 2000, Sniper ! et Ambush - Jarandell (II) - Dragon noir - scénarios : INS, Chill, Space Hulk et Gulf Strike.

60 - Mimétis – Shadowrun - Guerre moderne (4) : la crise du Golfe, Fire Team, Air Cav et MBT, tactique moderne au 300e - Civilisation + Bâtisses + scn.: base pirate et coin de galaxie - Jarandell (suite et fin) - Sur un plateau : Aristo - Scénarios : Shadowrun, Cthulhu 90 et AD&D niv. 5.

61- Prédateurs - Cthulhu sans Cthulhu - Les univers en folie - TMNT - Vikings - Roi Arthur - Les Diadoques (jeu diplo) - Scénarios : Berserker & Simulacres, Twilight 2000, Paranoïa, AD&D niv.6. Première ligne : les modèles. Jouer Raphia avec figurines.

62 - Cyberpunk 2020 + scén - Les Aztèques + scn. + Tenochtitlan, capitale des Fils du Soleil - Simulacres: règles de campagne - Torg - Fantasy Warriors - La Vallée des mammouths - Conquistador - Viceroys - New World - Modern Naval Battles - Les Diadoques (suite) - Première ligne: les modèles fantastiques - Scn. AD & D niv.3, Imperium Romanum II, Star Wars.

63 - Heavy Metal : critique + scn. - Akira : Néo-Tokyo + scn. - Devine : Fwouinn le Parcheminé - Légende Viking - Zargos : conseils tactiques - La fonderie à domicile - Republic of Rome - Les diadoques (II) - Les revues anglo-saxonnes de wargame. Le front Russe (1) : La guerre germano-soviétique, Europa, World War II, World in Flames - Scn. Rêve de Dragon, Hurlements, JRTM.

64 - DC Heroes 2e Edition - Warhammer JdRF - Les gens de parage - Les Conquistadores - Aides de jeu: Torg + scn., Cyberpunk - Formule Dé - Les Diadoques (III). Le front Russe (2): Leçons stratégiques et tactiques! The Great Patriotic War, Eastern Front Solitaire, Russian Front, Trial of Strength. Scn. Capitaine Vaudou, Berlin XVIII, Stormbringer. Guide détachable de peinture de figurines (tome 1).

65 - Formule Dé : l'Echangeur 17 - Mercenaires - Gardien du temps - James Bond : Venise + scn. - Vertigo, Junta - Scn. Cyberpunk, AdC, Warhammer - Inspis Wargames - Le front Russe (3) : le front de l'Est version SL/ ASL, Turning Point Stalingrad, Edelweiss, Moskva, Karkhov, Rostov, Auerstaedt.

66 - Vampire - la Méthode du Dr Chestel - Profession : Cyberpunker - Voitures et conducteurs des Années folles - Space Crusade, Blood Bowl - Scn. Magna Veritas, Star Wars, AD&D, Mercenaires - 1792, la patrie en danger (jeu encart) - Poster : l'île et l'archipel de Malienda.

67 - Bloodlust, critique + scn. - Guide de Peinture tome II: les dioramas - Les catastrophes - Portrait de famille: Torg + scn. - Profession: Mercenaire stellaire - Feuille de personnage Simulacres - 1792: la patrie en danger (II) - Hornet Leader, Harpoon - Scén RuneQuest, la méthode du Dr Chestel, AD&D niv. 8 Laelith.

68 - Portrait de famille : In Nomine Satanis/Magnas Veritas - Profession : le veneur, pour Hurlements + scénario – BD : les aventures de Gros Bill – Reportage imaginaire : les voyages de l'astronome - La vallée des mammouths - Domain, Dungeon et Dungeonquest : 3 jeux de labyrinthe - Wargame en encart : Bellum Gallicum, la guerre des Gaules - Ludotique : les simulateurs de vol, Battle Isle - Poster : Dans l'abîme du temps - Scn. Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, Bloodlust.

69 - Epreuve du feu : Bitume MK5 + scn. - Suppléments pour GURPS, Cyberware suppléments pour Cyberpunk + scn. Cyberpunk 2020 - Profession : maître des Anneaux - Archétypes : Le traître - Les voyages de l'astronome (suite et fin) – Aide de jeu : Rencontre Cosmique - Wargame : Grands Stratèges, Stand & Die : la bataille de Borodino, Bellum Gallicum - Ludotique : Les simulateurs de combat aéroterrestre - Scn. Hawkmoon, Warhammer JdRF.

70 - Epreuve du feu : le jeu des Princes d'Ambre - Fiche-jeu : Call of Cthulhu Ve Ed. V.O. + scén. - Portrait de famille : James Bond 007 - Les vraies licornes - Grandeur-nature : liste de voyage - Jeu de Rôle complet : Le Petit Peuple - Poster-Ecran : Les voyages de l'Astronome - Aide de jeu Blood Bowl: la forge de Sigmar - Wargame : l'ère des impérialismes : l'expansion coloniale, la guerre anglo-zouloue de 1879 - Pax Britannica - Battle of the Bulge - Ludotique : Civilization - Scén. Star Wars, AD&D niv.5-6, Méga III.

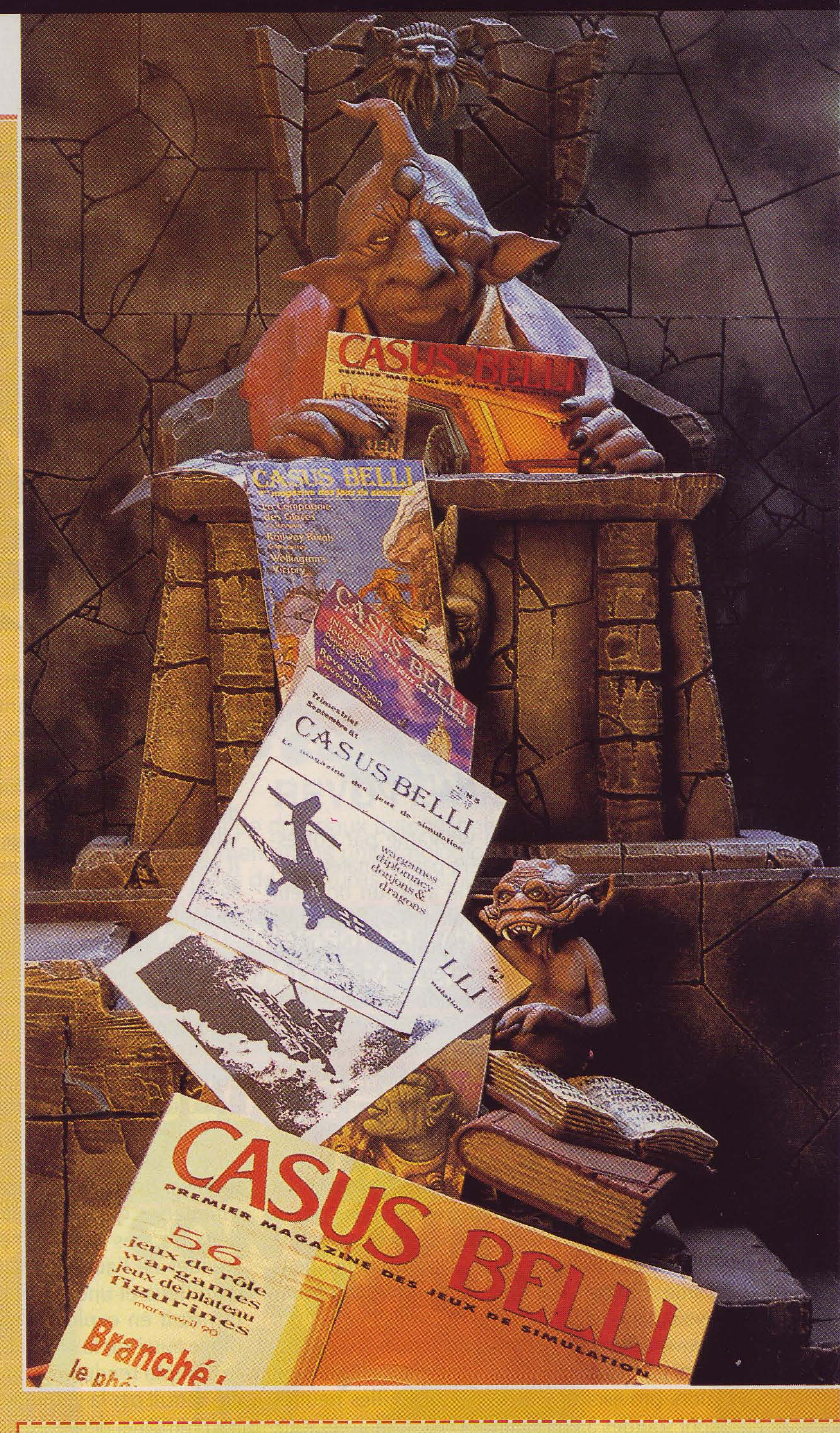
HS 1 - SIMULACRES, le jeu de rôle élémentaire. Un jeu complet d'initiation avec seulement quatre pages de règles mais sept univers et scénarios : Médiéval-fantastique, Aventure, Épouvante, Space opera, Histoire, Série télé et Espionnage.

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro spécial regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de Casus Belli. Ce numéro comporte deux tiers de jeu de rôle : Le tout premier article sur D&D + scn., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage : le samouraï, le barbare, la courtisane ; Devine... et un tiers de wargame : Squad Leader, Cry Havoc.

HS 4 - GRANDEUR NATURE. Les divers jeux grandeur nature : définitions et précisions, killer, murder party, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisation d'un grandeur-nature - Témoignages et interviews - les règles - Fabriquer ses costumes, ses armes blanches - Comment écrire un scénario - Scn. murder party contemporaine, killer, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.

HS 5 - MEGA III - Les règles : création de personnage, traits et talents, vie quo tidienne, début et fin de partie, expérience, guide du MJ - L'univers de jeu : grandes lignes, assemblée galactique, systèmes extérieurs, profil d'une planète, civilisations, la Guilde des Megas, Mini-encyclopédie - Qu'est-ce que le jeu de rôle ? - 3 scénarios en encart - Un écran 3 volets.



BELLISSIMO

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMEROS & RELIURES

A retourner paiement joint à : CASUS BELLI, 1 rue du colonel Pierre Avia 75015 Paris

- Je souhaite recevoir les N° .... de CASUS BELLI au prix unitaire de 30 F franco (Etranger : 35 F).
- Je souhaite recevoir
  ... HORS-SÉRIE SIMULACRES (prix unitaire de 32 F franco - Etranger 37 F)
  ... HORS-SÉRIE LAELITH (prix unitaire de 40 F franco - Etranger : 45 F)
  ... HORS-SÉRIE MORCEAUX CHOISIS (prix unitaire de 40 F franco - Etranger : 45 F)
  ... HORS-SÉRIE GRANDEUR-NATURE (prix unitaire de 45 F franco - Etranger : 50 F)
  ... HORS-SÉRIE MEGA III (prix unitaire de 49 F franco - Etranger : 54 F)
- Je souhaite recevoir .... reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 65 F franco (Etranger : 72 F).

NOM, Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

Ci-joint mon règlement de .... F
par chèque à l'ordre de CASUS BELLI BRED.

CB 71

Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

Valable jusqu'à fin 9

RC Paris B 572 134 773

World Conquest

Où suis-je ?
Où sont
mes adversaires ?
Et comment
leur taper dessus ?
Les questions à résoudre
d'un des *musts*
du jeu par correspondance.

De sa présentation

World Conquest est un wargame par correspondance, entièrement géré par ordinateur, qui allie stratégie et diplomatie avec un bonheur sans égal. Edité par la société P.B.M Komett, le jeu est divisé en parties regroupant une douzaine de joueurs. Chacun d'eux reçoit tous les quinze jours un compte rendu sur les événements du tour précédent, une carte et une liste de l'état et de la localisation de ses propres unités. Fait particulièrement important, la carte fournie est de taille 50 sur 60 petits carrés et ne représente que le terrain exploré par le joueur, tout le reste étant blanc mais évoluant de tour en tour en fonction du mouvement des troupes et de leur exploration. Le but du jeu est de contrôler un certain nombre de villes (en moyenne 10 ou 12), une seule étant visible au début de la partie. Chacun doit donc explorer les territoires avoisinants, découvrir de nouvelles villes, qui peuvent être neutres (mais défendues !) ou occupées par d'autres joueurs, le diplomate prenant alors provisoirement le pas (les villes neutres sont sourdes à vos sommations). Tour après tour, les unités se font plus nombreuses, le territoire exploré s'étend, les villes tombent et votre empire vient se frotter à celui des voisins.

De ses grands mécanismes

Trop de jeux par correspondance nous ont habitué à une intrigue linéaire et des possibilités tactiques filiformes. World Conquest rompt agréablement avec cette notion : on dénombre ainsi onze types de terrains, vingt-huit types de troupes et vingt ordres différents à donner à vos unités. Qu'on se rassure, la complexité n'en est pas accentuée pour autant, car le livret de moins de 40 pages est parfaitement clair et on peut très bien commencer une partie sans en avoir maîtrisé toutes les subtilités.
D'une façon générale, un tour de jeu consiste à remplir une feuille d'ordres préimprimée avec des lettres codes, chaque type d'unités pouvant effectuer un certain nombre d'actions. Par exemple, une infanterie pourra bouger une fois par tour, alors qu'un chasseur le pourra trois fois. Puis le joueur devra décider quel type de troupes vont construire les villes qu'il possède, pour le tour suivant. Enfin, il est libre d'adresser des messages à un, plusieurs, ou tous les autres joueurs de la partie.
Outre le mouvement, chaque type d'unité possède des caractéristiques de ravitaillement, de fréquence et d'efficacité de combat, et encore beaucoup d'autres choses qu'il serait fastidieux d'énumérer ici, mais qui font toute la richesse du jeu.
Pour en donner un aperçu, voici comment s'est déroulé mon dernier assaut : j'avais découvert une ville neutre occupée par une unité d'infanterie et une de milice. Le temps de préparer mon assaut, et le tour suivant j'y envoie deux infanteries qui étaient à côté, j'y fais sauter deux de mes unités de paras et j'y redéploie (venues de l'autre bout de la carte) une unité d'artillerie et une de tanks. Enfin, un chasseur qui était en exploration dans les environs se dirige aussi sur la ville. Le tour suivant, je reçois le compte rendu du combat : mon chasseur a été détruit par la garnison, mes tanks ont détruit les premières défenses, que les paras ont achevé d'annihiler. La ville est à moi ! Si la ville avait été mieux défendue, j'aurais peut-être préféré la bombarder d'abord avec une unité de rocket, qui fait des dégâts, avant que mes parachutistes ne sautent. Naturellement, ce qui vaut pour une petite ville neutre doit être proportionné si c'est le territoire de votre voisin que vous attaquez. Alors la stratégie à long terme doit se mettre en route, il faut prévoir la contre-attaque, l'exploitation, être en paix avec ses autres voisins, et bien d'autres ficelles encore. La production doit également occuper une partie de la pensée du joueur, car on ne construit pas les mêmes troupes si son empire est composé de petites îles ou d'un immense désert. Ainsi, dans le premier cas, votre flotte comptera des destroyers, des croiseurs, des cuirassiers et des transports, ainsi que des parachutistes pour franchir les détroits, et dans le second la production sera orientée vers les mécanisées, les artilleries, les tanks et les réseaux ferrés. De même, des voisins trop proches et remuants doivent accroître votre production de garnisons ou de défenses. Enfin, des ordres ont été prévus pour augmenter la capacité de production desdites villes, ou encore y entraîner des milices ou faire de la recherche technologique. Bref, un vaste éventail de possibilités que même les joueurs les plus chevronnés n'ont pas fini d'exploiter.
Enfin, une composante deviendra de plus en plus importante dans les mois qui viennent, celle des alliances « écrites » et de la formation d'équipes, ce qui donne sa vraie dimension diplomatique à l'affaire. Il est en effet très difficile de survivre seul, puisque les douze joueurs qui se partagent le territoire sont rapidement en contact les uns avec les autres. Ces éléments sont encore en cours d'expérimentation dans des parties tests, et devraient être inclus aux règles de base sous peu. De même, ce jeu très orienté Seconde Guerre mondiale se verra sous peu gratifiée d'une version guerre moderne encore plus riche.

De son grand intérêt

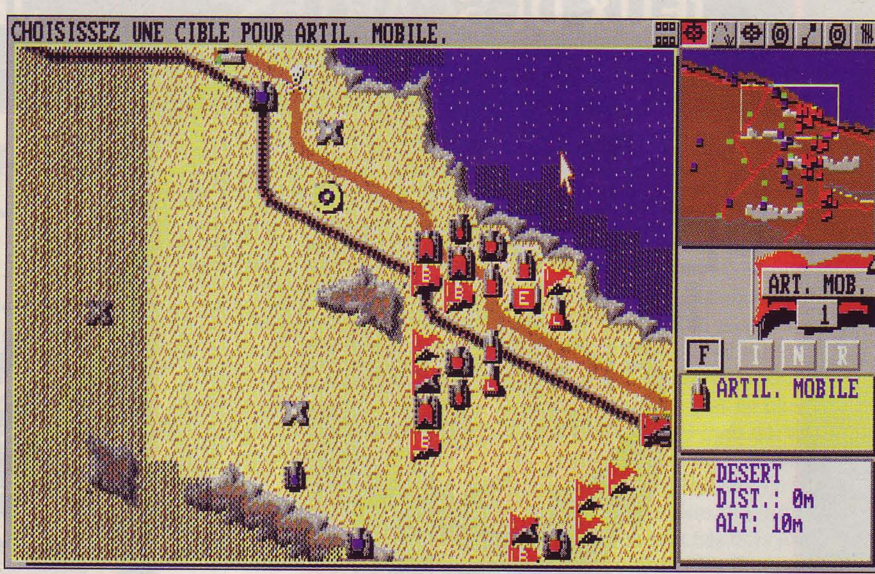
Sans conteste, World Conquest est une réussite, dont la caractéristique maîtresse est la richesse de jeu. A la différence du Risk ou de certains jeux par correspondance où une unité n'est rien d'autre qu'une unité, World Conquest est un vrai jeu de stratégie, qui n'est pas restreint à une partie géante de cache-cache ou à une fastidieuse gestion de points de production ou de ressources. Ici, il faut se développer sous peine de rester aveugle, conquérir par la technique du blitz en concentrant juste ce qu'il faut de forces, négocier le minimum pour assurer la garantie, précaire, de ses frontières, bref toute une palette d'actions que le bon joueur doit savoir doser. Enfin, la simplicité n'est pas sacrifiée sur l'autel du réalisme, l'ordinateur se chargeant des basses besognes et des routines de combat, avec une impartialité qui décourage ceux qui ont pour fâcheuse habitude de détourner les règles. Seul point noir, son prix, car un tour de jeu coûte en moyenne 40 francs, mais l'éventail est large, n'hésitez pas à vous renseigner.
Bref, World Conquest réconcilie les wargameurs débordés ou précédemment échaudés avec les jeux par correspondance, comme en témoigne sa foudroyante ascension. Puissent les dieux ludiques le faire croître encore !

Didier Rouy
Président du Cercle de Stratégie

POUR EN SAVOIR PLUS

Pour tous renseignements et inscription : P.B.M Komett, 5 rue de Lesseps, 75020 Paris, tél. : (1) 44 64 95 35 ; ou sur 3615 Akela bal P.B.M Komett.

The Perfect General



Au rayon « logiciels de wargame en français », les toiles d'araignée commençaient à faire désordre. Ubi Soft a pris les choses en main avec cette traduction intégrale d'un best-seller d'outre-Atlantique. S'adapte-t-il à nos mœurs européennes ?

Ci-dessus : l'écran principal avec vos unités en rouge, celles de l'adversaire en bleu, et toutes les caractéristiques de ce qu'il faut savoir...

L'approche américaine

Mis à part les simulateurs, il y a, en gros, deux approches du logiciel de wargame selon que l'on recherche plus ou moins la véracité historique. D'un côté, les puristes qui cherchent avant tout l'authenticité des faits et préfèrent les jeux micro très proches des jeux « carton », basés sur des situations historiques pas forcément équilibrées au départ. De l'autre côté, ceux qui privilégient la dynamique de l'affrontement sans trop tenir compte du nombre de boutons de guêtre et qui ont à leur disposition une catégorie de logiciels originaux, exploitant pleinement les facilités de l'informatique : interactivité, gestion, intelligence, etc. The Perfect General est de ces jeux où le plus important n'est pas de faire « comme Wellington à Waterloo » mais de trouver le moyen le plus élégant de gagner en toutes circonstances. Voyons ce que cette conception très américaine du wargame peut avoir d'intéressant pour nous, pauvres pseudo-Européens sous-alimentés en logiciels.

Un principe simple

Placé sur un terrain fictif, chaque joueur doit au départ composer son armée à partir du budget qui lui est alloué, puis utiliser ses forces de manière à vaincre l'adversaire, ordinateur ou humain, par occupation de points stratégiques (villes, villages, forts), sachant que pour cela, il est préférable de détruire le maximum d'unités ennemies afin d'éviter les retours de flamme. On devine que The Perfect General laisse une très grande liberté aux joueurs. Il faut apprendre à distribuer correctement les différents types d'unités à l'intérieur de son armée, en tenant compte de la nature du terrain dominant sur le champ de bataille. Apprendre aussi à utiliser et coordonner ses unités en fonction de leurs caractéristiques distinctives, notamment le traditionnel rapport poids-puissance et mobilité. Apprendre, enfin, à dominer la situation d'ensemble pour gagner. Il n'y a, en effet, jamais de stratégie gagnante immuable et chaque partie amène à reconsidérer ses connaissances par cet apprentissage permanent. A ce titre, The Perfect General est une bonne initiation progressive aux principes de base de la simulation tactique et stratégique.

Quincaillerie

L'époque où se placent les conflits du Perfect General est intemporelle mais plutôt contemporaine dans le sens où les unités disponibles combinent infanterie, artillerie et blindés, sans aviation ni marine. On se place là dans des combats d'essence terrestre, avec une forte connotation Seconde Guerre mondiale. Les joueurs ont le choix entre onze types d'unités : infanterie (de base ou spécialisée, génie, bazooka, mines), artillerie (lourde, légère, autotractée), blindés (de véhicule de reconnaissance type *Command Car* à char lourd). Leurs capacités sont variables, aussi bien en capacité de mouvement, force d'attaque (tir, assaut) et de défense (blindage), ou encore caractéristiques particulières (génie). Cependant, les unités de même type ont les mêmes valeurs dans les deux camps, ce qui induit, a priori, un certain équilibre de base. Comme le coût des unités est variable, la différence se fait, au départ, sur la manière dont les joueurs gèrent leur budget pour obtenir l'armée la plus efficace en fonction des conditions du combat (nature du terrain, position offensive ou défensive).

Mécanique

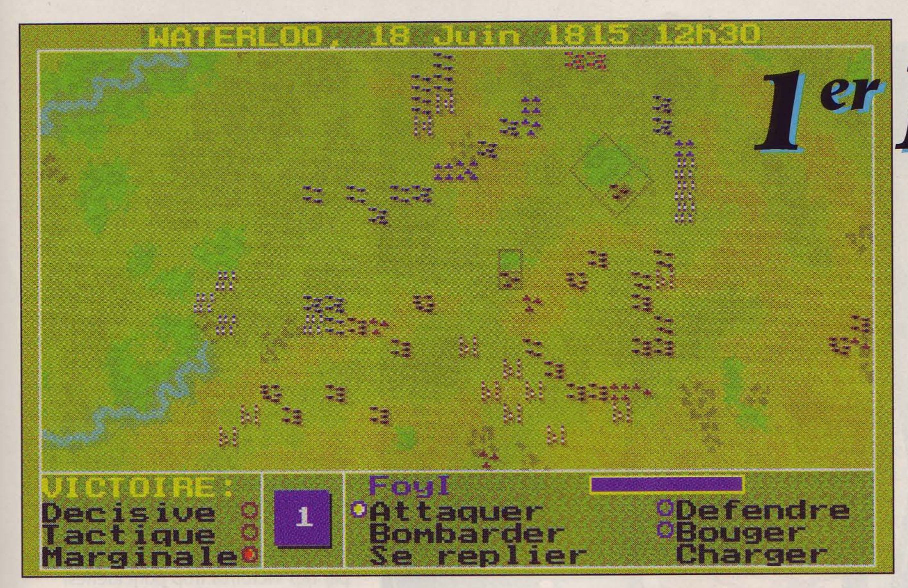
Chaque scénario comporte un nombre variable de tours de jeu qui se composent de phases successives alternant les actions des deux joueurs : programmation des tirs d'artillerie, résolution des tirs indirects, résolution des tirs directs, mouvement, combat. Les ordres sont donnés individuellement à chaque unité présente sur la carte. L'interaction est assez présente puisqu'il est possible, par exemple, de réagir par un tir direct à un mouvement d'unité passant à portée. Il y a de multiples possibilités de programmation des unités mais l'essentiel du travail se fait quand même par les tirs, surtout si l'option *hit and kill* est activée (tout coup au but détruit la cible). L'écran principal est clair et bien conçu. La manipulation du jeu à la souris est facile, tout étant basé sur des menus fenêtrés et des boutons. Pas de problème donc côté ergonomie. Je reprocherai simplement à ce jeu de devenir assez lassant au bout de quelques tours lorsqu'il y a beaucoup de matériel en jeu, par la répétition des ordres de tir et de mouvement à distribuer.

Une certaine richesse

Bien évidemment, The Perfect General ne souffre pas des limites de l'historicité et peut proposer de très nombreux scénarios (quatorze dans la boîte de base) couvrant une grande variété de problèmes stratégiques et tactiques à résoudre. Sachant qu'il est possible de jouer contre un adversaire humain, en direct ou via modem (principe qui a décidément tendance à se généraliser dans les wargames micro), on peut dire que chaque partie se déroule de manière originale et offre des surprises. Ceci d'autant plus que l'ordinateur est un adversaire tout à fait convenable, ce qui est, par contre, plutôt rare. Finalement, pour ceux qui hésitent à investir dans un logiciel n'offrant pas l'intérêt d'un arrière-plan historique évocateur, une disquette de scénarios Seconde Guerre mondiale est sortie aux États-Unis. Elle y connaît d'ailleurs un grand succès. Nul doute qu'Ubi Soft, après la traduction de The Perfect General, sera tenté de vous proposer ces nouveaux champs de bataille pour tester la valeur de vos galons tout neufs. ■

Marc Brandsma

Logiciel traduit en français par Ubi Soft, pour IBM PC EGA ou VGA, Dos 3.0 ou au-delà, 640ko Ram.



L'écran de choix des options tactiques avec le niveau de victoire, le nombre d'ordres restant à distribuer, et les caractéristiques de l'unité.

1er Empire

Harassé par une dure journée de labeur nourricier, vous rentrez à la maison tout joyeux à la pensée de faire une petite partie de wargame sur micro. Dix minutes plus tard, vous êtes au lit avec une tisane. Quelle est donc cette maladie qui frappe les ludomaniaques ?

Se coucher tard, nuit

J'appelle ça la chronophagie. Tous les jeux qui sortent sont chronophages. Le moindre petit scénario vous embarque pour une nuit blanche. Jetez un œil à votre collection de logiciels : Harpoon, UMS 2, les séries SSG, Austerlitz de PPS, même les vieux Microprose. Lequel d'entre eux permet de finir avant 2 heures du matin ? Bien sûr, on peut toujours sauvegarder une partie en cours et la reprendre le lendemain, mais ce saucissonnage tue la motivation initiale, vaincre vite, au profit d'une routine besogneuse. Il fallait trouver un remède efficace et c'est, divine surprise, un créateur français indépendant, Alain Bigot, qui nous le propose avec 1er Empire, le premier *soft fast-play* de wargame.

Tout pour le jeu

Le concept de base de 1er Empire est on ne peut plus simple : « Un truc facile à utiliser permettant de jouer rapidement une partie intéressante même quand on rentre crevé le soir. » Avec ça, vous devez vous attendre au pire. Détrompez-vous, Alain Bigot est un wargameur sur micro averti et 1er Empire est un vrai wargame possédant toutes les facilités qui simplifient la vie. D'abord, tout est piloté à la souris sur l'écran principal : désignation des unités et des objectifs, ordres, passage de tour. Même le défilement est obtenu en déplaçant le pointeur vers le bord de l'écran. Ensuite, on n'a pas à aller chercher les informations dans une série de menus déroulants qui encombrent l'écran de leurs fenêtres. Tout est affiché quand il le faut : niveau de victoire, nombre d'ordres, taille de l'unité. Enfin, la séquence de jeu est conçue pour enchaîner rapidement les tours car elle ne nécessite que peu d'actions de votre part. Naturellement se pose la question traditionnelle : « Est-ce que toutes ces simplifications n'entachent pas le réalisme historique de la simulation ? »

Des bases solides

Pas vraiment, car le thème du jeu, les batailles phares de l'épopée napoléonienne, et l'application plutôt fidèle des principes tactiques de l'époque, font de 1er Empire une assez bonne simulation. Déjà, les scénarios proposés : Austerlitz, Friedland, Borodino et Waterloo, sont des valeurs sûres qui font partie du bagage historique de tout wargameur. Il est toujours agréable de retrouver sur l'écran, les unités que l'on a déjà conduites à la victoire sur une carte. De plus, le contexte tactique est bien rendu. Les trois armes (infanterie, cavalerie, artillerie) sont différenciées et possèdent leurs caractéristiques particulières. Les actions possibles par unité, auxquelles on accède en donnant un ordre et désignant un objectif (unité ennemie ou case de terrain), sont peu nombreuses mais forment un ensemble cohérent : attaquer, défendre, bombarder, bouger, se replier. C'est suffisant pour lancer des mouvements combinés d'assez belle allure. Quant aux incertitudes du combat, sachez que le nombre d'ordres disponibles chaque tour est variable et que les unités, en fonction de leur état (pertes, moral, commandement), auront tendance à les interpréter plus ou moins.

Comment gagner

Les niveaux de victoire, tactique, marginale et décisive, dépendent des pertes de l'adversaire en hommes et canons. Dans ces conditions, toute bataille frontale d'usure finit inévitablement par un match nul, sauf en disposant d'un camp ayant un avantage significatif (les Français à Friedland, par exemple). Comme il n'y a qu'une phase de mouvement et combat, commune aux deux camps, et que les ordres donnés à une unité peuvent être exécutés plusieurs tours de suite, toute victoire doit se construire par une utilisation rigoureuse des forces disponibles. Fidèle à l'Empereur, j'utilise personnellement la stratégie suivante : affaiblissement de la ligne adverse en un ou deux points par concentration d'artillerie, attaque simulée sur une aile par de la cavalerie, unités de cavalerie en ligne pour enlever les batteries ennemies avancées, puissantes réserves d'infanterie pour lancer l'attaque décisive avec des troupes fraîches. Bien entendu, cette mécanique assez générale doit être adaptée au terrain et à la disposition des troupes. Il est aussi bon de prêter attention aux détails comme de garder très en arrière de la ligne de bataille quelques unités de cavalerie destinées à faire la chasse aux ennemis aventurés dans votre camp suite à une percée et qui peuvent faire battre en retraite une aile entière de votre armée à la suite d'échecs en cascade dans les tests de moral.

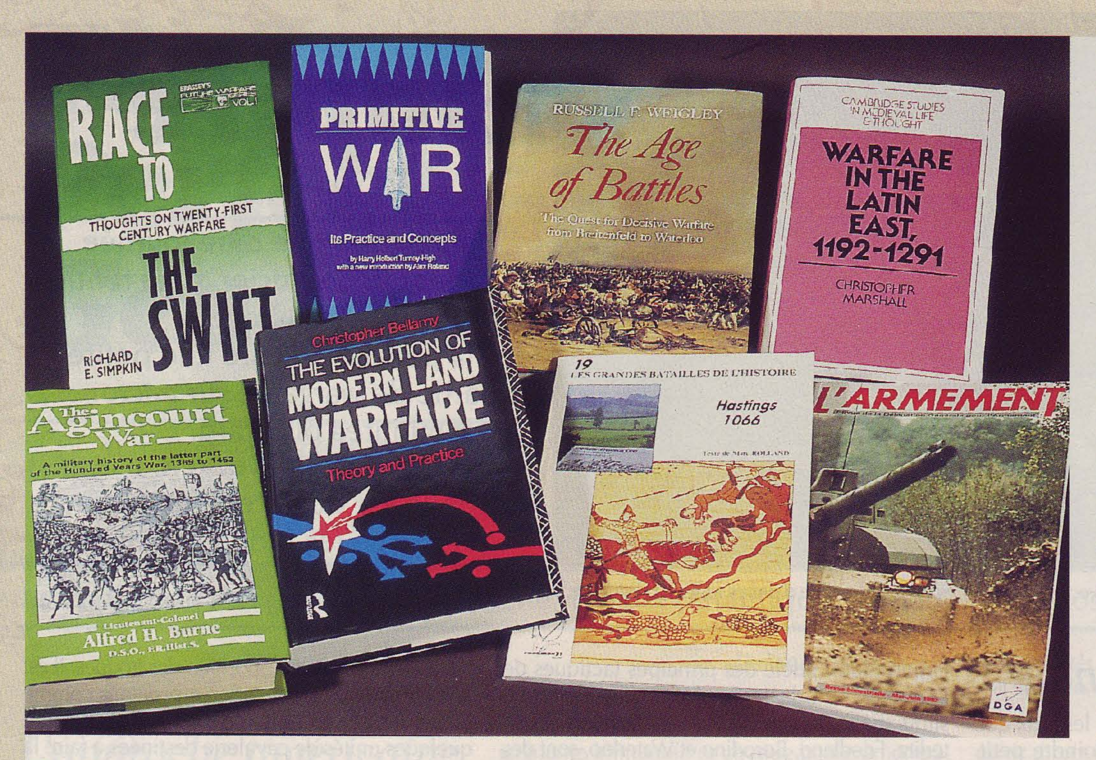
À améliorer

Malgré toutes ses qualités, 1er Empire mérite d'être amélioré sur quelques points. Au niveau graphique d'abord, le fait qu'il ne soit disponible qu'en VGA, d'où de beaux écrans, le réserve tout de même à une clientèle haut de gamme. Ensuite, mais ce sont des détails, on aimerait pouvoir passer sur l'animation « mouvement-combat » pour aller encore plus vite et avoir une confirmation visuelle de la fin de partie. Plus sérieusement, je pense que ce jeu gagnerait un intérêt immense à distinguer visuellement les formations adoptées par les unités (ligne, colonne, carré, en batterie, attelée, etc.) afin de permettre des actions tactiques encore plus proches des conditions réelles du combat d'époque. Dans sa version actuelle, il est assez difficile de comprendre le pourquoi du succès ou de l'échec des actions ordonnées. Enfin, sophistication ultime, une meilleure prise en compte des difficultés de commandement (délai de délivrance des ordres, degré d'obéissance des subordonnés, visibilité sur le champ de bataille) permettrait, sans compliquer le jeu, d'aller vers plus de réalisme.

Quoi qu'il en soit, 1er Empire est sans concurrence : il se manipule sans documentation et permet de faire de vraies parties de wargame en peu de temps. ■

Marc Brandsma

J'ai gardé le meilleur pour la fin : 1er Empire est un jeu distribué par son auteur pour 80 F, ce qui est donné. Il représente plus d'un an de travail acharné. Alain Bigot n'est pas un éditeur institutionnel ; il prépare en ce moment un jeu stratégique sur le front soviétique. Ne pas copier sa création c'est soutenir son effort ! Jeu pour IBM PC VGA, à commander chez Alain Bigot, 41 rue de la Chaussée, 61100 Flers.



Hastings - 1066 est le numéro 19 de la série Les grandes batailles de l'Histoire. Peut-être un peu moins complet que l'ouvrage sur le même thème publié chez Ospreys, il présente néanmoins l'avantage d'être plus synthétique et surtout d'être en français, ce qui est loin d'être négligeable. Il fait bien le point sur le contexte historique et sur l'ensemble de la campagne de Guillaume le Conquérant, parti s'emparer de la couronne d'Angleterre. Depuis lors, personne d'autre n'a envahi cette île...
Publié chez Socomer, 35 rue Simart, 75018 Paris.

Le numéro 32 de la revue **L'armement**, publiée par la DGA (Délégation générale pour l'armement du ministère de la Défense) est entièrement consacré aux nouvelles technologies du combat aéroterrestre. Les articles, écrits par des ingénieurs militaires, traitent de sujets tels que : le Leclerc : premier char de la 3e génération, la défense antiaérienne des unités de l'armée de terre, la protection des blindés modernes, etc. Mais mon attention a surtout été retenue par une présentation du système Carneade de simulation tactico-opérationnelle, autrement dit... un wargame, utilisé pour la formation des officiers et l'aide à la décision ! En bref, un dossier très complet et indispensable aux amateurs de wargames contemporains.
L'armement, 24 avenue Prieur de la Côte d'Or, 94114 Arcueil Cedex.

Le numéro 53 de la revue **Stratégique** contient lui aussi un article sur un thème similaire : l'automatisation du raisonnement tactique. Le reste de ce numéro est consacré à la stratégie française actuelle. Bien utile en une période où la politique de défense de notre pays, définie il y a maintenant plus d'un quart de siècle, du temps du général De Gaulle, est aujourd'hui à repenser de fond en comble, à la lumière des récents bouleversements mondiaux et de la nouvelle donne stratégique. Quant au numéro 50, il est consacré à la géostratégie. Pour vous donner une idée de son contenu, j'ai relevé les titres d'articles suivants : Qu'est-ce que la géostratégie ?, À quoi sert la géostratégie ?, Peut-on envahir la Russie ? (!), L'Islande ou le porte-avion malgré lui, etc. Les amateurs de jeux grand-stratégiques y trouveront leur bonheur.
Stratégiques/FEDN, Hôtel national des Invalides, 75007 Paris.

À la guerre, psychologie et comportements pendant la Seconde Guerre mondiale, de Paul Fussell, est une analyse de ce que vivaient au quotidien des millions d'hommes et de femmes engagés dans cette gigantesque confrontation. De l'étude des rumeurs de casernes à celle de l'alcoolisme militaire et de la misère sexuelle des soldats, en passant par la description de l'échec de la stratégie alliée de bombardements massifs sur l'Allemagne, ce livre fascinant devrait être lu par tous les wargameurs, et peut-être plus particulièrement les joueurs d'ASL, car, comme le rappelle l'auteur, « la vraie guerre ne sera jamais dans les livres ».
Publié aux éditions du Seuil.

Invincible Generals, de Philip J. Haythornthwaite est un ouvrage qui présente l'œuvre militaire de cinq grands stratèges de l'Histoire : Gustave-Adolphe, roi de Suède au XVIIe siècle, pendant la guerre de Trente Ans, et qui introduisit une véritable révolution dans l'art de la guerre ; Marlborough, le célèbre général anglais du début du XVIIIe siècle, lorsqu'en France Louis XIV achevait son long règne ; Frédéric II de Prusse ; Georges Washington ; et Wellington. Très intéressant pour comparer plusieurs styles stratégiques et tactiques. Les wargameurs sauront prendre modèle sur ces grands capitaines.
Publié par Indiana University Press, USA.

The Age of Battles, the Quest for Decisive Warfare from Breitenfeld to Waterloo, de Russell F. Weigley, aborde le problème de la conduite de la guerre durant la période qui s'étend de la guerre de Trente Ans (première moitié du XVIIe siècle) jusqu'à l'épisode napoléonien. Durant ces deux siècles, la taille des armées et leurs coûts d'entretien sans cesse croissants firent que les commandants durent systématiquement rechercher la bataille décisive dans le but d'abréger au maximum la durée des hostilités. Or, étant poursuivi par tous les belligérants, ce but ne fut presque jamais atteint... Ce gros livre étudie ce paradoxe. Dans le même temps, Weigley analyse les bouleversements militaires de cette période : changements dans l'organisation des armées (apparition des premières armées permanentes), professionnalisation du corps des officiers, nouveaux armements et nouvelles tactiques, etc., et n'oublie pas (comme beaucoup trop d'historiens le font) de se pencher également sur les problèmes navals. Une référence incontournable pour tout étudiant sérieux en histoire militaire, et même pour ceux qui se contentent de ne s'intéresser qu'aux problèmes stratégiques contemporains, car les leçons à tirer de l'art de la guerre durant cette période pourraient bien être utiles dans les temps à venir, l'impensable victoire remportée sur l'Irak l'année dernière risquant de faire tirer des conclusions erronées à beaucoup...
Publié par Indiana University Press, aux USA.

The Crecy War et **The Agincourt War**, de Alfred H. Burne, ancien officier de l'armée britannique, présentent, en deux volumes, l'intégralité des opérations militaires de la guerre de Cent Ans. Le premier traite de la première partie de cette guerre, qui va de 1337 à la signature du traité de Brétigny, en 1360. L'auteur y décrit le roi d'Angleterre Édouard III comme un grand stratège, alors que la plupart des historiens réservent ce qualificatif au célèbre Prince Noir. Le second volume aborde la deuxième grande phase de cette guerre, de 1369 à 1453. La bataille principale de cette période reste bien sûr celle d'Azincourt, que les Anglais persistent à appeler « Agincourt » (prononcez « Aginncourte »), et que tous les lecteurs de CB, wargameurs et rôlistes, auront vu dans le film *Henry V*, sorti l'année dernière. Cette période est particulièrement intéressante d'un point de vue stratégique car, malgré de nombreuses victoires tactiques, les Anglais ne purent « digérer » cette proie énorme qu'était le royaume de France. Comme ce paradoxe est si bien étudié dans l'ouvrage décrit plus haut, on a ici encore une illustration de ce que doit être la sagesse stratégique : ne pas avoir les yeux plus gros que le ventre, et savoir ne pas se laisser griser par des victoires trop ponctuelles.
Publié chez Greenhill Books, à Londres.

Warfare in the Latin East, 1192-1291, de Christopher Marshall, traite des guerres qui se livrèrent au Proche-Orient depuis la fin de la troisième croisade jusqu'à la disparition du royaume latin de Jérusalem. L'étude de l'organisation des armées des croisés est suivie de l'examen de leurs supériorités et de leurs faiblesses. Puis l'auteur aborde les différents types de stratégies alors en vigueur : batailles (surtout recherchées par les croisés), raids (stratégie favorite des musulmans) et sièges. L'ouvrage se termine par une brève étude du rôle des éclaireurs, espions et traîtres, tous largement employés par les deux camps. Les croisades furent une étape majeure dans l'histoire de l'art de la guerre car, au contact des civilisations orientales, les chevaliers occidentaux découvrirent de nouvelles façons de combattre et s'en inspirèrent largement. À leur retour en Europe, la guerre ne fut plus complètement la même.
Publié par Cambridge University Press, en Grande-Bretagne.
ISBN 0-521-39428-7

Primitive War, its practice and concepts, de Harry Holbert Turney-High, est depuis longtemps (l'ouvrage a été écrit en 1949 et vient d'être réédité) considéré par les anthropologues et sociologues du monde entier comme un classique. Il est à signaler que l'auteur, ethnologue de renom mort il y a quelques années, n'était pas un intellectuel n'ayant qu'une connaissance purement livresque du monde mais il mit son expérience personnelle des combats, acquise durant la Seconde Guerre mondiale, au service de ses recherches. Cette étude sur les guerres primitives – préhistoriques ou pratiquées par certaines peuplades contemporaines – met surtout l'accent sur l'organisation militaire de ces peuples car, selon Turney-High, les armes n'y avaient qu'une importance secondaire. Les sociétés humaines n'atteignirent ce qu'il dénommait « l'horizon militaire » – c'est-à-dire le moment où la guerre devient « civilisée » – que lorsqu'elles furent capables de maîtriser les techniques de contrôle social, de discipline et de tactique. Auparavant, ce ne fut que chaos et mêlée, avec, pour co-

rollaire, des guerres qui oscillaient entre les deux extrêmes : d'atroces génocides, ou des combats plus psychologiques et théâtraux que meurtriers, ainsi qu'on peut encore les observer chez les tribus papoues de Nouvelle-Guinée. En intégrant dans son analyse tous les facteurs externes tels que la technologie, l'environnement ou le climat, l'auteur termine par une très instructive étude des différents motifs de guerre dans les sociétés primitives : à méditer et à comparer à ceux des conflits entre nations civilisées...
Publié par University of South Carolina Press, aux USA.

Avec **Race to the Swift, Thoughts on 21st Century Warfare**, de Richard E. Simpkin, autre officier de l'armée de Sa Gracieuse Majesté, c'est tout le contraire de la guerre primitive qui est étudié puisqu'on y part à l'exploration de ce que pourraient bien être les conflits futurs. Curieusement, l'auteur n'utilise pas la subdivision couramment admise entre les niveaux tactique, opérationnel et stratégique de la guerre, mais en distingue trois autres. En bas de son échelle se trouverait ainsi le niveau technique, régi par les lois de la physique pure, puis le niveau statistique où règnent les principes de la prise de risques, du hasard et de la surprise, et enfin, au plus haut niveau, celui de la psychologie, où le chef doit imposer sa volonté, laquelle se heurte à celle de son adversaire. À partir de ce socle théorique, Simpkin tente de définir la guerre de l'avenir, en tenant compte du fait que les grandes conflagrations auxquelles l'Histoire nous avait habitués sont aujourd'hui rendues impossibles par l'existence des armes nucléaires. Selon lui en revanche, la tendance serait à la dissuasion (pas uniquement nucléaire...), l'attaque préemptive et les stratégies visant à contenir un adversaire. Dans un tel cadre, les forces spéciales de commandos ultraprofessionnalisés ou d'agents subversifs de tous ordres auraient au moins autant d'importance que des divisions blindées lourdes. Toutes ces considérations pourraient laisser croire que ce livre – par ailleurs assez complexe – reste très théorique, voire un brin abstrait. Il n'en est rien ! Loin d'être un intellectuel nébuleux, l'auteur développe systématiquement toutes ses thèses en prenant bien soin de les étayer de faits et de spéculations techniques, voire terre à terre. Avec *The Age of Battles*, cet ouvrage est mon « chouchou » du mois. Et je crois pouvoir affirmer qu'il s'imposera comme une des réflexions majeures de ces dernières années sur ce sujet aussi inquiétant que difficile.
Publié chez Brassey's, à Londres.

The Transformation of War, de Martin Van Creveld, historien militaire de réputation mondiale, reste dans le même ordre d'idées que le précédent, mais délaisse quelque peu les problèmes techniques et tactico-opérationnels pour s'étendre sur le niveau stratégico-politique de la guerre. Van Creveld réfute l'assomption selon laquelle la guerre serait un phénomène rationnel (intérêt national + continuation de la politique par d'autres moyens), car, pour lui, tous les conflits de ces quarante dernières années ont des origines souvent irrationnelles du point de vue de la logique classique et occidentale. La première conséquence de ce terrifiant état de fait est donc que prévisions et analyses objectives deviennent quasiment impossibles. L'auteur tente alors de répondre à des questions telles que : qui combattra dans les guerres futures ? comment ? pour quelles raisons, ou quels buts ?, etc. Là encore, un livre indispensable pour essayer de percer le mystère de notre avenir immédiat...
Publié chez The Free Press, à New York.

The Evolution of Modern Land Warfare, Theory and Practice, de Christopher Bellamy, nous fait revenir aux classiques problèmes purement militaires et « technico-tactiques » que nous connaissons bien. L'auteur est de ceux qui pensent que l'étude de l'histoire militaire est utile à l'élaboration des concepts opérationnels d'aujourd'hui. Je ne peux que l'encourager dans cette certitude ! Encore faudrait-il que plus de responsables français en soient persuadés... Mais, trêve de polémiques. L'ouvrage est abondamment illustré de cartes de campagnes ou de batailles et contient deux grosses études de cas : l'une sur le concept soviétique de groupe de manœuvre opérationnel (GMO) dont les origines remonteraient en fait au XIX[e] siècle, en passant bien sûr par la 2[e] GM, et l'autre pouvant se résumer de la façon suivante : ne soyez jamais impliqué dans un conflit terrestre en Asie ! Malgré cette évidente manifestation du syndrome du Viêt-nam, on peut bien être tenté de suivre l'auteur, lequel appuie sa démonstration sur l'étude des principales guerres qui ont ravagé ce continent, depuis les Mongols jusqu'à la Longue Marche de Mao et de ses partisans, en passant par la révolte des Taï Pings.
Publié chez Routledge, à Londres.

The Framework of Operational Warfare, de Clayton R. Newell, constitue une tentative de l'auteur, lieutenant-colonel dans l'US Army et actuellement chef du service historique de ce corps, d'élaborer une méthode susceptible d'aider les responsables politiques et militaires à déterminer si, en cas d'opposition d'intérêts entre des États, la guerre est ou non le moyen adéquat d'y remédier.
Simple, précis et efficace, ce petit livre s'inscrit dans ce qu'il y a de meilleur dans la tradition de pensée anglo-saxonne : un pragmatisme extrêmement opératoire.
Publié chez Routledge, à Londres.

Avoiding the Brink (*éviter l'abîme*), **Theory and Practice in Crisis Management**, est un ouvrage collectif écrit par plusieurs spécialistes du problème de la gestion des crises. Cette discipline nouvelle est en train de se répandre dans les cercles dirigeants américains, qu'ils soient civils ou militaires, et commence même à gagner le monde des chefs d'entreprise. La présente étude analyse la nature et la dynamique des situations de crise, quelles qu'elles soient, et propose plusieurs méthodes pour aider les responsables à prendre des décisions en environnement instable ; et Dieu sait qu'ils risquent tous d'en avoir besoin à l'avenir... Ainsi, le meilleur outil pour s'entraîner à gérer ce type de situation serait... le jeu de simulation, le jeu de rôle en particulier !
Publié chez Brassey's, à Londres. ■

Les ouvrages en langue anglaise peuvent être commandés à la FNAC Internationale, bd Saint-Germain, 75005 Paris, ou chez WSMITH, rue de Rivoli, 75001 Paris.

Laurent Henninger

Panorama de la presse wargame

◆ **Command** n° 17 contient un jeu sur la bataille de Gettysburg ; je n'ai pas l'habitude de dire de vilaines choses sur ce magazine que j'adore par ailleurs, mais je trouve qu'ils y vont un peu fort : ce sujet est devenu archi rabâché ! Enfin, si le public américain aime ça... À part cela, on y trouve de passionnants articles prospectifs sur la prochaine (?) guerre américano-japonaise, la campagne de Pologne de 1939, et de nouvelles révélations sur les causes de l'échec de la tentative de libération des otages américains à Téhéran en 1980.

◆ **Strategy & Tactics** n° 151 contient deux jeux napoléoniens : Friedland en 1807 et Vittoria en 1813. Ils sont accompagnés d'un long dossier sur les changements dans l'art de la guerre durant cette période, ainsi que d'un gros article sur la bataille de Raphia. On trouve dans le n° 152 un jeu sur un sujet original : « et si, en 1938, les Tchèques avaient refusé les Accords de Munich et décidé de résister militairement aux nazis... ? » En outre, ce numéro contient des articles sur les tactiques en vigueur durant la guerre de Sécession, le style stratégique de Lawrence d'Arabie, et l'armée macédonienne antique.

◆ **The Europa Magazine** n° 25 met surtout l'accent sur First to Fight (un scénario et des notes d'auteur). Mais il contient aussi de la matière pour War in the Desert, Winter War, FITE, et deux articles consacrés respectivement au système aérien et à la mise à jour des règles navales.

◆ **Moves** n° 70 contient un replay de la bataille de Fredericksburg (jeu 1863 de GMT Games) et des analyses des jeux Barren Victory, Desert Storm (Command Magazine n° 13), Republic of Rome, Days of Decision, Holy War Afghanistan (S&T n° 147), Sicily (S&T n° 146), et Okinawa (The Wargamer n° 55).

◆ **The General**, vol. 27 n° 6, est essentiellement consacré à Blackbeard, mais contient également des articles sur Attack Sub, War & Peace, New World, Carrier, et Wooden Ships & Iron Men (système permettant de jouer en solitaire).

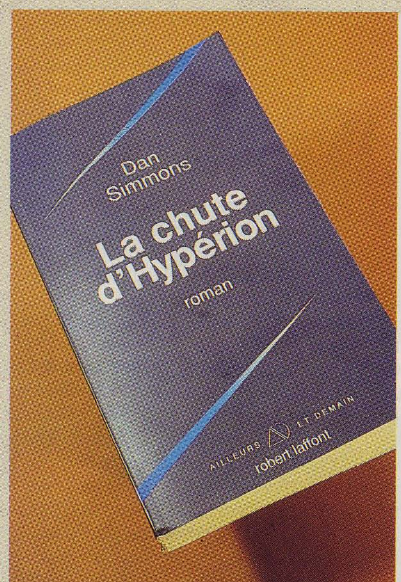
◆ **The Canadian Wargamers Journal**, vol. 6 n° 3, présente Barren Victory, Attack Sub, East Front/West Front (Columbia Games), Alexander the Great (GMT Games), 48th Panzerkorps (Battleplan n° 3), Kasserine Pass (S&T), B-17, deux scénarios pour South Africa (S&T n° 62), Battles for Empire (règle figurines napoléoniennes) et un dossier sur World in Flames et Days of Decision (derniers errata, variantes, etc.).

◆ **Vortigern** n° 156 lance une partie de Machiavelli, le jeu de diplomatie ayant pour cadre l'Italie de la Renaissance... Une heureuse initiative que je salue haut et fort ! (Vortigern/Jean-Yves Priou, 16 rue de Châteaudun, 94200 Ivry).

◆ **Le Journal du Stratège** n° 62. On y trouve un scénario pour Amirauté, le bulletin du Club Europa France, un récapitulatif des principales forces aériennes mondiales et un dossier avec fiche sur le F-8E Crusader (pour Air Superiority), un scénario ASL et... les pions pour le jeu Hanau de Didier Rouy. Ce wargame napoléonien, de la même série que Auerstadt publié par Socomer il y a quelque temps, ne fut jamais mis en vente : les boîtes étaient prêtes, contenant les règles et la carte mais où manquaient les pions ! Le Cercle de Stratégie offre donc ces derniers aux acheteurs de ce numéro de leur journal, et leur propose les fameuses boîtes incomplètes au prix imbattable de 150 F.

◆ **Trahison !** n° 37 vient enfin de paraître, après plus d'un an d'absence... Les nombreux comptes rendus de manifs rappellent que la FFJDS est à l'origine d'activités belliludiques de plus en plus nombreuses. On y trouve également d'intéressantes règles de nouvelles variantes de Diplomacy, deux articles historiques (une interview posthume de Tamerlan et une analyse des guerres puniques : pourquoi Hannibal n'a pas écrasé Rome) et... le lancement d'une autre partie de Machiavelli. Victoire ! Et surtout, on notera la présence d'une carte de Diplomacy vue sous forme de réseau. Elle permet une nouvelle vision géopolitique du jeu, de même qu'elle facilite d'éventuelles études et applications informatiques ou statistiques.

LH



Juste un bon livre

Suite d'*Hypérion*, critiqué l'année dernière dans ces pages, **La chute d'Hypérion** reprend l'intrigue exactement là où elle avait été laissée dans le premier volume. Car, je le rappelle, ces deux livres constituent en fait un seul roman, coupé en deux pour des raisons de longueur. Et *La chute d'Hypérion*, comme son grand frère, sera pour le MJ amoureux de space opera un filon d'une richesse inégalée.
Le personnage central de ce second tome est Joseph Severn, autrement dit un second cybride de Keats [1], qui dans ses rêves assiste aux actes et discussions des pèlerins aux prises avec le gritche et les Tombeaux du Temps. Chaînon manquant entre l'Humanité et le TechnoCentre, domaine des Intelligences Artificielles, Severn semble beaucoup intéresser Meina Gladstone, la présidente du Retz, qui a bien du mal à décider de la tactique à adopter face à l'essaim extro qui attaque Hypérion, où les pèlerins affrontent leur destin.
La chute d'Hypérion permet de réaliser à quel point le premier volume pouvait être piégé. Avec une maestria digne des grands maîtres du genre, Dan Simmons nous a fourni une image globale de l'univers du Retz certes exacte, mais quelque peu pipée. Ici, il fait éclater l'idée que le lecteur avait de ce futur par touches progressives, jusqu'à la révélation presque finale : l'identité de l'ennemi, et sa localisation. Révélation qui entraîne la destruction non de l'Humanité, mais d'un élément essentiel de son organisation sociale – et ne comptez pas sur moi pour vous révéler lequel ! Tout se passe en fait comme si Simmons n'avait pris autant de soin à décrire l'univers d'Hypérion que pour mieux l'anéantir en fin de compte. Une démarche au fond classique – beaucoup de mondes de SF n'ont été créés qu'en vue de leur destruction.
Là où les choses se gâtent, c'est dans la progression de l'intrigue. Comme *L'échiquier du mal* [2], *La chute d'Hypérion* n'est pas exempt de longueurs. Malgré les coups de théâtre qui se succèdent – parfois artificiellement –, on a souvent l'impression de piétiner. Cela tient à la longueur du livre et au grand nombre de personnages. Laisser Untel suspendu au bord d'un abîme, avec les doigts qui glissent doucement, pendant des dizaines et des dizaines de pages, histoire de voir ce que font pendant ce temps-là les autres protagonistes du récit, est une technique littéraire bien connue ; on peut même en rajouter avec de brèves allusions insérées dans les autres lignes de narration, afin d'accentuer le suspense. Mais lorsque ce sont quatre, cinq ou six personnages ou groupes de personnages qui se retrouvent sur le fil du rasoir, le lecteur finit par avoir une impression de « fabriqué ». De plus, Simmons oublie, balaye au passage un certain nombre d'explications ; la nature exacte du gritche, par exemple, ne sera jamais élucidée. Enfin, lors du crescendo qui occupe l'essentiel de la deuxième moitié de *La chute d'Hypérion*, l'avalanche de révélations, toutes plus vertigineuses les unes que les autres, finit par lasser – d'autant plus que certaines d'entre elles paraissent un peu abusives. Et Simmons a beau justifier l'importance accordée à la religion et à la théologie lorsqu'il dévoile la véritable nature de la lutte, il faut tout de même de la bonne volonté pour marcher dans son empilement mystico-scientifique quelque peu brouillon.
La lecture d'*Hypérion* laissait penser que Dan Simmons était un grand auteur – voire un génie, comme l'ont écrit certains. Celle de *La chute d'Hypérion* remet les pendules à l'heure : Simmons se contente d'être un bon auteur, et son dyptique un bon roman de SF. Ce n'est déjà pas si mal. *(Robert Laffont « Ailleurs & Demain »)*

Territoires de polémique

Déjà la cinquième livraison de **Territoires de l'inquiétude**, la série d'anthologies dirigée par Alain Dorémieux. Et, à nouveau, la qualité est au rendez-vous. Il est d'ailleurs difficile de faire une différence entre auteurs francophone et anglophones, un événement assez rare pour être signalé. Dans ce cinquième volume, j'ai retenu plus particulièrement *Victoire*, de Joëlle Wintrebert, *Tire-toi, sale mouche !* de Richard Matheson et *Je reviens de loin, mais j'y retourne*, d'André Ruellan, mais je suis certain que chacun aura un avis différent, tant cette anthologie est riche en nouvelles intéressantes. Il faudrait créer son équivalent en science-fiction, maintenant qu'il n'y a plus de revues. Malheureusement, Dorémieux, dans sa préface, retombe dans ses errements du premier volume : utiliser un support inadéquat pour plonger tête baissée dans une polémique. Il y parle d'un certain « Monsieur K. », qui a commis « un texticule dans les pages d'un opuscule édité par un groupuscule » [3], où il fustigeait le fantastique et la fantasy pour leurs aspects réactionnaires. Et tout en prétendant ne pas vouloir argumenter contre « Monsieur K. », ni engager une controverse avec lui, Dorémieux développe sur quatre pages une réponse qui aurait été plus à sa place dans l'opuscule cité plus haut que dans la préface d'un ouvrage diffusé en librairie, à un nombre d'exemplaires dix ou vingt fois supérieur à celui du fanzine incriminé. Espérons simplement que « Monsieur K. » ne demandera pas de droit de réponse... Cependant, comme je l'ai écrit plus haut, *Territoires de l'inquiétude 5* mérite votre attention, ainsi que les quatre premiers volumes de la série. *(Denoël « Présence du Fantastique »)*

Accouplements divers et variés

Un mot rapide sur **Rama II**, d'Arthur C. Clarke et Gentry Lee. Si vous aimez la SF « à la Clarke », c'est-à-dire très technologique mais avec une pointe de poésie, vous ne serez peut-être pas déçus. Moi, pour ma part, j'ai trouvé ce livre très très longuet. Aucune comparaison n'est possible avec le roman d'origine, bien que Rama II ait parfois tendance à le recopier servilement. On s'ennuie ferme, il n'y a guère d'idées neuves – Gentry Lee ne semble rien avoir apporté à Clarke, bien au contraire ! Pour passionnés exclusivement. *(J'Ai Lu « Science-fiction »)*
Bien qu'âgé d'à peine cinquante ans, voici Roger Zelazny qui sacrifie à la mode des « accouplements littéraires ». Je ne sais qui est Thomas T. Thomas, et il est difficile de déterminer la part de chacun dans **Le masque de Loki**, mais le résultat est, ma foi, assez sympathique. Pour être franc, ça serait même un foutu bordel et je me demande si ce livre mérite vraiment l'étiquette « fantasy » qu'on lui a donnée. Roman historique autant que de SF, *Le masque de Loki* constitue une réussite mineure. Ce qui prouve que l'accouplement auteur célèbre/auteur inconnu n'est pas systématiquement catastrophique [4] ; il suffit de bien choisir avec qui s'accoupler, et Zelazny semble ici avoir eu du nez. *(J'Ai Lu « SF/Fantasy »)*

Les rééditions du chef

Peu d'actualité en ce mois d'août où je tape ces lignes. Au Livre de Poche, toutefois, vous pourrez vous procurer deux rééditions françaises intéressantes.
La loi du Talion, de Gérard Klein [5], un très intéressant recueil de nouvelles dont c'est la troisième édition, réunit neuf textes d'inégale longueur, qui montrent à qui veut bien le voir quel grand écrivain a été Klein à l'époque où il pondait plus d'une nouvelle tous les deux ou trois ans. C'est intelligent, fin, parfois amusant, souvent poétique et toujours écrit dans une langue très fluide. Et quatre des textes, au moins, peuvent servir de base pour des scénarios franchement délirants pour un jeu de rôle de SF ! Si vous ne connaissez pas – ou pas bien – les textes courts de Gérard Klein, ne manquez pas ce recueil. *(Le Livre de Poche « Science-fiction »)*
Les océans du ciel, de Kurt Steiner [6], décrit plusieurs planètes étranges et originales sans jamais faire penser à Jack Vance. C'est en soi un tour de force, bien que Vance fût presque inconnu lors de la première parution de ce livre, en 1967 au Fleuve Noir. Roman d'aventures efficace et enquête ethnologique, *Les océans du ciel* renferme un nombre appréciable d'idées utilisables par le MJ – de ces portes qui s'ouvrent et se referment comme une pupille humaine à ce peuple chez qui la gestation... Mais j'allai vous en dire trop. *(Le Livre de Poche « Science-fiction »)*

Roland C. Wagner

1) Poète anglais, auteur du poème Hypérion au début du XIXe siècle. Un autre de ses cybrides traversait l'un des flash-backs du premier volume.

2) Voir CB 70.

3) Il s'agit de Nous les Martiens, *fort beau fanzine que vous pourrez trouver dans certaines FNAC et librairies spécialisées ou en écrivant à : Bernard A. Dardinier, 10 rue Paul-Éluard, 94200 Charenton-le-Pont. L'article auquel Dorémieux fait allusion est paru dans le numéro 21 de février 1992, et il vous en coûtera 40 F pour l'acquérir.*

4) Comme dans le cas de l'épouvantable série Base Vénus, *d'Arthur C. Clarke et Paul Preuss.*

5) Par ailleurs directeur de la collection.

6) Autrement dit André Ruellan, médecin, scénariste et auteur d'une bonne quarantaine de romans des années cinquante à nos jours.

Pour une poignée de fanzines

Yellow Submarine fêtera l'année prochaine ses dix ans et son centième numéro. De quoi vous mettre en confiance, non ? Quant à son contenu, s'il a changé au fil du temps, il repose toujours essentiellement sur l'information, la critique de livres et les articles de fond assez courts.
Au sommaire du numéro 93 (juin-juillet 92), outre les rubriques précitées un test du jeu informatique *Le Seigneur des Anneaux*, une courte étude sur deux auteurs de SF québécois et une revue des fanzines. Actuellement mensuel, *Yellow Submarine* devrait passer bimestriel incessamment sous peu, avec une pagination augmentée. Pour vous abonner, une seule adresse : André-François Ruaud, 245 rue Paul-Bert, 69003 Lyon. 8 numéros : 100 F.

La face cachée de la Terre

Si vous jouez à L'appel de Cthulhu, Chill, Maléfices ou encore Simulacres (version *Ceux des profondeurs*), vous avez déjà eu l'occasion d'explorer les contrées étranges qui se situent de l'autre côté de la réalité, entre rêve et imaginaire. Ces lieux où la raison bascule pour laisser la place à un univers paradoxal obéissant, à sa façon, aux lois de notre monde, ne vous sont pas tout à fait inconnus. Chacun à leur manière, et avec beaucoup de talent, les albums qui suivent développent un aspect de ces réalités parallèles.

L'empreinte des chimères passe en frissonnant le mur du songe pour entraîner son héros à la recherche de celle qu'il aime. D'étranges navires peuplés de chats à lunettes et de rats en redingote sillonnent les mers du rêve, à la poursuite du maître des cauchemars. Superbe...

L'énergumène est le début d'un thriller fantastique, qui nous fait pénétrer au sein même des phantasmes et du monde intérieur d'un héros torturé. Pionnier de l'introspection ou apprenti sorcier, il vivra, au risque de se perdre, les pièges et les dangers de l'Aventure... sans quitter le divan de son psychiatre.

L'île des morts continue de nous dévoiler les chemins menant de notre monde à celui de « l'au-delà ». Un tableau, œuvre d'un mystique de la fin du siècle dernier, n'est-il que l'expression de l'art du peintre ou bien l'exacte représentation d'un monde situé derrière le nôtre, accessible uniquement à ceux qui maîtrisent des formes d'énergie (vous avez dit magie ?) incompréhensibles du commun des mortels ?

Dans **Les héritiers d'Orphée**, l'action se situe dans notre univers, vers la fin de la Seconde Guerre mondiale. Mais est-ce vraiment notre univers, alors que des explorateurs découvrent, quelque part au Tibet, la porte d'entrée d'un continent souterrain ? Mu, Atlantide, Terre creuse, Fontaine de jouvence ? Autant de possibilités, autant de questions auxquelles répondre ne sera pas tâche aisée pour vos joueurs...

Ne faisant pas exactement partie de la même famille, **Le fantôme d'Alcatraz** nous fait résoudre, à la suite de Jess Long, cinq des énigmes qui sont le lot quotidien des gens du FBI. Mais s'il y est question de fantôme, d'ovni et de « Centre régional d'expédition des âmes des accidentés de la route pour l'au-delà », est-ce vraiment un hasard ?

Détective-party

Une des professions privilégiées des investigateurs, à L'appel de Cthulhu, reste le détective privé : à la fois autorisé à porter une arme et à s'en servir (à bon escient seulement), libre de choisir ses enquêtes, plus ou moins bien vu des autorités officielles, et j'en passe... Pour faire le plein d'idées de background, de personnages typiques (donc de PNJ...) et d'aventures intermédiaires, entre deux grandes campagnes contre l'indicible, voici quelques albums à consulter. **Thunderhawks** d'abord, une bien sympathique histoire de gendarmes et de voleurs, où le moteur principal de l'aventure est celui... d'un avion. Risques, acrobaties et frissons garantis. Allez voir ensuite du côté de la série **BDétectives** (plus de vingt titres parus), qui traduit en images des romans originaux mettant en scène d'illustres enquêteurs tels que Nero Wolfe, Sherlock Holmes ou Rouletabille, mais aussi leurs plus implacables adversaires, Arsène Lupin ou Fantomas.



De l'Inquisition aux Barbares

Continuant son voyage, **La marque de la sorcière** nous fait découvrir Madrid et l'Inquisition. Outre la « campagne » que représente cette série, elle nous offre un grand nombre de détails sur des personnages hauts en couleur que tout aventurier digne de ce nom pourrait rencontrer au hasard d'une ruelle ou dans un tripot plus ou moins bien fréquenté.

Dans un autre genre, la saga des elfes continue, avec la parution en français du 11ᵉ tome de la série **Elfquest**. Cette fantastique épopée, dont un jeu de rôle a été tiré, est enfin mise à la disposition des lecteurs francophones. On ne peut que souhaiter que le rythme de parution, qui jusqu'à présent est d'une lenteur désespérante pour une traduction (11 albums de 30-35 pages en huit ans !), atteigne enfin une vitesse raisonnable.

A propos de traduction, vous avez dû remarquer celle de Gurps, et l'annonce de la parution prochaine du premier univers de jeu, toujours en français, celui de Conan le Barbare. Si vous souhaitez faire jouer dans ce monde de fureur et d'aventures héroïques, Semic France publie depuis quelques temps déjà les VF des comics **Conan le barbare** et **Spécial Conan** (respectivement 29 et 9 volumes parus), bourrés de renseignements sur l'univers créé par Howard. Toutes ces parutions sont encore disponibles, en vous adressant à l'éditeur, et chacune propose de deux à quatre histoires complètes, qui sont autant de scénarios directement exploitables.

Poétic-fantasy

Mention spéciale du mois attribuée à **La blanche neige**, tome 3 des Croqueurs de sable. Outre la description d'un univers post-apocalyptique qui n'est pas, pour une fois, basé sur la violence, l'auteur nous entraîne à la découverte d'une mythologie mélangée et poétique où se côtoient, entre autres, la toison d'or et l'arche d'alliance.

Et pourtant, il vole

Après la sortie au cinéma de Batman II, la BD suit et nous propose **L'adaptation officielle du film**. Il semble que ce pauvre Batman filmé n'ait qu'une seule histoire à son répertoire : il perd la confiance des citoyens de Gotham, au profit d'un monstre pire que lui et il doit le démasquer, à grand renfort d'effets spéciaux de luxe, pour que les gens l'aiment de nouveau... Dommage aussi que celle qui se fait appeler Catwoman (remarquablement interprétée par la féline Michelle Pfeiffer) soit loin, très loin, de ce qu'elle était dans les premières versions des comics. Heureusement, le musclé masqué a d'autres cordes à son arc. **Batman contre Prédator** est l'histoire d'un duel fabuleux entre deux chasseurs, où l'on voit « Monsieur Bruce » se faire respecter de tous, y compris des extraterrestres. Chapeau, la chauve-souris, et merci Alfred, qui se révèle toujours l'allié et le complément indispensable de notre héros ailé.

En prélude à Alien III (sur vos écrans à l'heure où vous lirez ces lignes), faites-vous peur en découvrant **Guerre pour la Terre**. Ripley revient, et Newt avec elle, et elles ne sont pas contentes, mais alors pas du tout. C'est rien de le dire ! Il faut savoir qu'elles ont juste comme tâche de sauver le monde. Rien que ça.

La réédition

Avez-vous déjà voyagé dans le temps pour de l'argent ? Non ? Hé bien eux oui ! Alors ruez-vous toutes affaires cessantes sur la fabuleuse série **Timoléon**, de Fred et Alexis, rééditée par Vents d'Ouest (1ʳᵉ parution : 1975 !). Certes, cela n'a pas grand-chose à voir avec le jeu de rôle, quoique... C'est bourré d'idées folles et de trucs délirants, de personnages improbables et de réflexions succulentes. Un bijou, un chou, un genou, mais tout sauf un pou ! ■

André Foussat

Liste d'été

● **L'empreinte des chimères**, *Colin*. Coronas et Gallié. Vents d'Ouest. ● **Voyages en tête étrangère**, T1- *L'énergumène*. Hulet. Label Or. ● **L'île des morts**, T2- *Mors Ultima Ratio*. Mosdi et Sorel. Vents d'Ouest. ● **Les héritiers d'Orphée**, T1- *Le vol du condor*. Aubert et Molinari. Soleil. ● **Jess Long**, Police spéciale, T17- *Le fantôme d'Alcatraz*. Piroton. Dupuis. ● **Thunderhawks**, T1- *Les rangers du ciel*. Cortegiani et Wilson. Soleil. ● **Collection BDétectives**. Claude Lefrancq Éditeur. ● **La marque de la sorcière**, T5- *L'inquisiteur*. Harriet et Redondo. Soleil. ● **Elfquest**, T11- *La montagne bleue*. W. & R. Pini. Vents d'Ouest. ● **Conan le Barbare**, T29 ; **Spécial Conan**, T9. D'après l'œuvre de Robert Howard. Semic France. ● **Les croqueurs de sable**, T3- *La blanche neige*. Joly Guth. Vents d'Ouest. ● **Batman**, *Le défi*. O'Neil, Erwin et Garcia-Lopez. Comics USA. ● **Batman / Prédator**. Kubert, Kubert et Gibbons. Comics USA. ● **Aliens**, *Guerre pour la Terre*, T1 et T2. Verheiden et Kieth. Zenda. ● **Time is money**, **Quatre pas dans l'avenir**, **Joseph le Borgne**. Alexis et Fred. Vents d'Ouest.

Le délire du bimestre

Ne ratez surtout pas **L'énigme sacrée** de Michael Baigent, Richard Leigh et Henry Lincoln (éditions Pygmalion) ! Pour peu que vous ayez apprécié *Le pendule de Foucault* ou que vous soyez amateurs de belles machinations bien biscornues s'étendant sur plusieurs siècles, vous y trouverez votre bonheur et au-delà. C'est un gros ouvrage, qui parait rédigé avec sérieux. Seulement voilà, ce sérieux et cette rigueur (d'ailleurs toute relative) sont mis au service d'une thèse hallucinante et d'une absurdité renversante... par endroits. Ailleurs, on en arrive à se poser des questions. Pêle-mêle et dans le plus grand désordre, le lecteur voit passer les templiers, les cathares, le Graal, Jésus, Jeanne d'Arc, Victor Hugo, les Mérovingiens et quelques milliers d'autres, tous pris dans (ou œuvrant pour) une monstrueuse conspiration qui explique toute l'Histoire depuis les croisades, voire bien plus tôt. Après lecture, je ne suis toujours pas fixé sur les intentions des auteurs : canular, tentative délibérée d'exploiter la crédulité du public ou au contraire, enquête sérieuse. Quoi qu'il en soit, le matériau est incroyablement riche. Un MJ désireux d'y puiser en aurait pour un sacré moment avant d'épuiser le filon. Il paraît qu'il existe une suite, *Le message*, chez le même éditeur. Je n'ai pas encore eu le temps de la lire, mais croyez-moi, je vais me précipiter ! Je vous en reparlerai sans doute, si les agents de la Conspiration ne me font pas disparaître d'ici le prochain Casus.



Histoire pour se distraire...

Iosseph, le Juif du Nil de Pierre Montlaur (J'Ai Lu) n'est pas à proprement parler de la grande littérature. Mais c'est un bon roman historique, une peinture vivante, et (pour autant que mes connaissances limitées me permettent de m'en rendre comte) relativement exacte des coutumes égyptiennes vers 1730 avant J.-C. Finalement, il est assez navrant de constater que nous avons à peine progressé depuis cette époque : les Égyptiens avaient déjà inventé la bureaucratie, le coup d'État et les problèmes d'immigration. La seule différence est que nous nous massacrons de meilleur cœur qu'eux. Tout persiflage mis à part, l'installation des Hébreux en Égypte et la fin troublée de la XIII[e] dynastie constituent un cadre remarquable pour Légendes de la Vallée des rois. Et une fois de plus, pas seulement pour ce jeu. Un MJ à l'esprit un peu agile peut extraire des éléments pour n'importe quel jeu à partir de n'importe quel bouquin.

Sautons quelques siècles et quelques centaines de kilomètres vers le nord, pour arriver à **La trahison des dieux** de Marion Zimmer Bradley (Livre de Poche). C'est une réécriture de la guerre de Troie, par la plume d'une des plus célèbres auteurs de fantasy américaine. C'est bien fait, très intéressant et très vite lu. En dehors des péripéties de la guerre (vue, cette fois, du camp des Troyens) et d'un petit topo outrageusement féministe sur les coutumes de l'époque, on découvre un tas de petites infos ou idées utiles. Et puis, comme toutes les légendes grecques, celle-ci est extrêmement instructive sur ce qui arrive aux mortels quand les dieux décident de régenter leur vie... ou pire, aux mortels qui sont l'enjeu ou les victimes de guerres entre divinités.

Fortune de France est une grande fresque historique en six volumes qui se déroule pendant les guerres de Religion (Robert Merle, Presse-Pocket). J'en pense beaucoup de bien... Achetez, c'est tout bon !

... et pour se cultiver

Guillaume le Maréchal de Georges Duby (Folio) est un petit livre fort intéressant. Par son personnage central, d'abord. Ce petit chevalier sorti de rien et qui finit régent d'Angleterre, possédait une personnalité plutôt remarquable. Même vu à travers huit siècles d'oubli, une chanson à sa gloire et une analyse fascinante (mais assez austère) de Duby, il reste assez de lui pour qu'on le trouve sympathique. Et puis, l'auteur en profite pour disséquer la vie et les mœurs des noblesses française et anglaise du XII[e] siècle finissant... Sujet intéressant entre tous pour un appréciable pourcentage de rôlistes, pour qui « chevalier » est synonyme de « blindé en armure, aussi fort que bête, et lié par de ridicules notions d'honneur ». Qui sait, une fois que leur joueur aura lu ce portrait, certains des paladins-vorpales-où-qu'il-est-le-dragon qui infestent les donjons acquerront un peu de profondeur ?

La guerre de Cent Ans de Jean Favier (Marabout ou Fayard) n'est certainement pas le genre de livre que l'on lit en une soirée ! Il couvre cent vingt ans, soient six règnes, une quasi-révolution à Paris, la Jacquerie, une guerre civile, et bien entendu la guerre contre les Anglais. Le tout accompagné de changements en profondeur dans à peu près tous les domaines, de l'économie aux mentalités. Quelle toile de fond pour une campagne ! Au fil des années, tout le monde trahit tout le monde, passe d'un camp à l'autre en fonction de ses intérêts du moment, jure, se vend ou vend ses captifs... Bref, la haute noblesse des XIII[e] et XIV[e] siècles constitue un des plus admirables paniers de crabes que j'ai jamais vu ! Et le reste du pays oscille entre peste, famine et pillards... Projeter les PJ dans un tel bourbier risque de s'avérer ardu, surtout si vous voulez qu'ils s'en sortent entiers. En revanche, il y a une foule d'éléments à reprendre tels quels ou presque.

Polars et aventures

Tiens, Indiana Jones fait une apparition chez Presse-Pocket ! J'avais acheté **La danse des géants** pour voir, redoutant un mauvais roman de gare. Mais en fin de compte, c'est un petit roman d'aventure sympathique et sans prétention, d'où on peut assez facilement tirer un scénario pour L'appel de Cthulhu. Je n'ai pas encore lu les trois autres titres, mais ils sont du même auteur, ce qui m'incite à vous les recommander.

Topkapi d'Eric Ambler (Points Policiers) est un ouvrage d'un tout autre genre. C'est un polar situé en Grèce et en Turquie, avec un héros anglo-égyptien et un auteur britannique. C'est une petite merveille de perversité. Une leçon précieuse sur l'art et la manière de torturer les personnages et de retourner contre eux la moindre gaffe. Recommandé, d'autant qu'on y trouve le plan du palais de Topkapi, qui abrite un fabuleux musée et une gigantesque bibliothèque. C'est le genre de chose qu'il est toujours utile d'avoir sous la main.

Le grand secret est, comme tous les Barjavel, à lire d'urgence. C'est merveilleusement écrit, et on y trouve entre autres, un complot colossal qui explique toute l'histoire des années cinquante à soixante-dix (encore un complot ; décidément, ils sont partout), une merveilleuse utopie qui tourne tragiquement... Bref, c'est un classique de la SF française à ne surtout pas négliger.

Bouquins et jeu de rôle

Il existe une catégorie de livres sur laquelle les rôlistes anglophones auraient tort de ne pas se jeter : celle des romans ou des nouvelles tirées de leur jeu préféré. Ils fournissent des indications d'ambiance précieuses, et ce sont des mines de scénarios et de personnages secondaires.

Je vous ai déjà parlé des ouvrages de Games Workshop situés dans le monde de Warhammer. Je récidive, avec une précision : vous pouvez acheter en confiance tous ceux qui portent la signature de Jack Yeovil, en particulier **Drachenfelds** et **Beasts in velvet**. Yeovil a l'étoffe d'un grand de la fantasy, et ces deux romans méritent largement de figurer dans la bibliothèque de tous les amateurs de fantastique. On peut encore les trouver dans pas mal de boutiques, et vous pouvez toujours les commander...

Les deux recueils de nouvelles consacrés par West End Games au monde de Torg sont une autre réussite, quoique d'une moindre envergure. **Dragons over England** se passe en Aysle et compte au moins une très grande réussite : *Myth Reality*. Et les huit autres sont de qualité très honorable. Quant à **Strange Tales of the Nile Empire**, ce sont des aventures dans la grande tradition des pulps, avec des méchants vraiment méchants, des plans machiavéliques et tordus à souhait... Pour les uns comme pour les autres, une traduction serait la bienvenue.

Tristan Lhomme

MEGA III

Aventure illimitée !

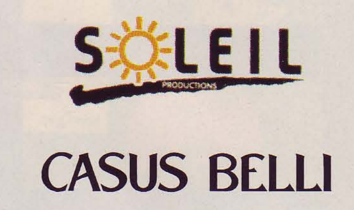


MEGA III,
le jeu de rôle des Messagers galactiques vient d'arriver sur notre bonne vieille Terre. A vous les grands espaces intersidéraux et les univers parallèles.
MEGA III
est un grand jeu de rôle complet et prêt à jouer à 4 ou à 6. En plus, si vous n'êtes pas un familier de ces drôles de jeux, vous trouverez huit pages pratiques d'initiation avec toutes les explications pour évoluer dans un monde magique.

EN VENTE PARTOUT 49 F.

Concours Soleil Productions

Les dix meilleurs synopsis d'aventures dans le monde des Maîtres Cartographes



CASUS BELLI

Deux mois d'intense cogitation de votre part ont abouti à une soixantaine de réponses proposant environ 150 « Instantanés » et scénarios d'intérêt varié. Malheureusement certains d'entre vous nous ont soumis des textes bien trop longs (4000 à 15000 signes) et nous avons dû les écarter d'office… En effet, un concours est un concours et les limites imposées faisaient partie de « l'exercice de style » que nous vous proposions.
Il est vrai qu'il est beaucoup plus difficile d'exprimer clairement une idée forte en 1000 signes que de développer en 10000 signes un scénario et ses implications.
Nous avons sélectionné les gagnants en nous basant sur deux critères essentiels : d'une part l'originalité, et d'autre part l'adaptabilité des idées proposées au monde de Dandale. Certaines créations étaient, il est vrai, bien meilleures que celles retenues, au niveau originalité, mais malheureusement totalement inadaptables à la planète-monde de Dandale. Plusieurs lectures et notations indépendantes ont permis de sélectionner les dix textes qui suivent. Il convient de noter la performance toute particulière de Sébastien Bonifas, qui nous a fait parvenir quatre Instantanés différents, dont trois ont été classés dans les douze premiers, joli coup, non ?

Les auteurs des dix Instantanés choisis gagnent un exemplaire dédicacé de la bande dessinée *Les Maîtres Cartographes*, de Arleston et Glaudel, édition Soleil Productions.

Dandale ébranlée

Depuis quelques temps de nombreux quartiers de Dandale sont ébranlés par de fortes secousses sismiques occasionnant dégâts et effondrements.
La panique gagne la population, surtout que se multiplient faux prophètes, charlatans et autres savants abreuvant la foule de cataclysmes divins ou de théories pseudo-scientifiques.
En fait, ces secousses sont l'œuvre d'un groupement idéologique nommé Terre vierge prônant un retour à une vie sauvage et idyllique sur une planète débarrassée de l'« étouffement urbain ». Ils croient au mythe de la Terre-Mère et parcourent les rues en enjoignant le peuple à jeter bas « l'orgueil citadin ». Curieusement ils annoncent les prophéties les plus exactes et précises.
En fait, avec l'aide de mystérieux techniciens, ils ont élaboré une machine produisant des ondes telluriques. Mais ils doivent souvent la déplacer, utilisant des passages souterrains, afin que l'épicentre ne soit pas repéré.
Nul doute que l'Institut d'Aramentés et les autorités locales vont enquêter et qu'ils auront besoin d'agents…
Olivier Millet, de Colombes.

Folie

Mystérieusement, de nombreux cartographes commencent à perdre la raison et à reproduire n'importe quoi sur leurs cartes. Progressivement, l'Institut d'Aramantés devient une vraie maison de fous. Des cartographes (PJ) sont chargés de découvrir la raison de ce dérapage.
En fait, cette folie est provoquée par une substance encore inconnue : le soura. Elle est inodore, incolore et adhère facilement à toutes les surfaces. Les plumes dont se servent les cartographes pour tracer leurs plans en ont été recouvertes. Ces plumes sont spécialement importées : très fines, très souples, et se cassant difficilement. Elles proviennent d'un oiseau rare, le dichem, dont on fait l'élevage dans un royaume éloigné. L'eau du bassin où se baignent ces oiseaux a été contaminée avec du soura. De ce fait les volatiles sont devenus fous et, avec eux, les cartographes au contact de leurs plumes.
Aux joueurs de mener l'enquête et de savoir d'où vient le complot, car ce ne sont pas les ennemis qui manquent…
Sébastien Bonifas, de Villeneuve-St-Georges.

Le peuple ailé

La principale règle des Aerts, autrement nommés le Peuple ailé, est de ne jamais être reliés au sol de quelques manières que ce soit. Vivants sur de légères structures retenues par des ballons plats, ce peuple voyage au gré des vents. Actuellement regroupés à proximité de l'un des grands centres industriels de Dandale, les Aerts profitent de cet arrêt forcé pour faire du commerce et réparer leur matériel (en déployant une grande ingéniosité pour ne pas contrevenir à leur règle de vie).
Ce jour-là, observant un jeune garçon évoluer avec une aile-ballon, les joueurs-cartographes sont les seuls à le voir être happé par une cheminée de ventilation et à pouvoir lui porter secours rapidement. L'aile se trouve à mi-hauteur dans la bouche, sa force ascensionnelle n'est pas suffisante pour échapper à l'aspiration. Le sortir de là n'est pas simple, sachant qu'il n'est pas question de faire saisir au prisonnier quelque chose pouvant le relier à la terre et que l'arrêt de la soufflerie n'est prévue que dans deux mois, lors de la maintenance définie par les procédures d'entretien à l'usage des ingénieurs de seconde classe affectés aux unités de productions SUB-3C.
Une période de cartographie aérienne peut être à la clef des efforts déployés.
Christophe Gloannec, de Angers.

Lèpre jaune

Quelle horreur ! Cartographier Bakra, la cité des lépreux, enclave purulente de Dandale. Derrière ses murailles infranchissables grouille une vie en putréfaction. A l'odeur insoutenable de la mort se mêle celles des vomissures cholériques et du tannage, principale activité des lépreux, par laquelle ils espèrent s'offrir un jour quelque soin (un intermédiaire grassement payé peut se rendre au marché aux Herbes, louer les services d'un sorcier ou une cuve régénératrice des sapientistes). Après s'être familiarisés avec de courtes échasses – pour éviter les morsures contagieuses des rats –, les cartographes découvriront bientôt le véritable mal qui ronge Bakra : la guilde des nécromanciens, fournisseuse des tanneries en cuir brut. Ses apprentis se livrent, dans les sous-sols de la cité, à de noires pratiques dont des dizaines de ladres sont les victimes, succombant à ce traitement ou devenant des mutants sanguinaires. Nos aventuriers ne pourront qu'y être mêlés. Une fois ce problème surmonté, deux impératifs s'imposent : parer à une éventuelle contamination et… sortir.
Frédéric Joliot, de Nantoux.

Le prince est mort, vive le prince

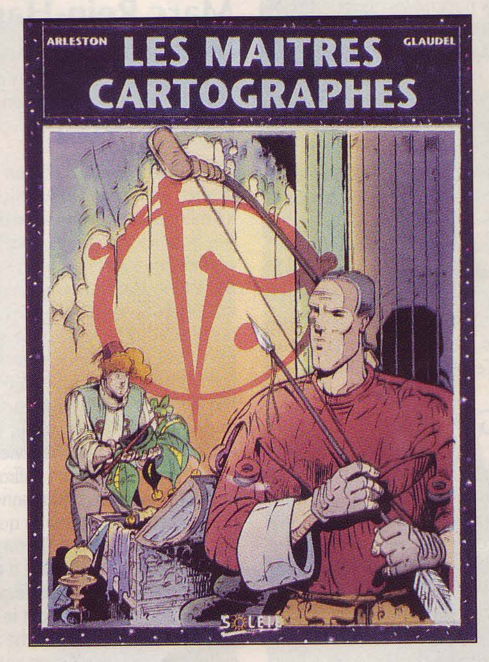
Le peuple du prince d'Hiquidem vénère particulièrement ses ancêtres, entre autres en déposent régulièrement des offrandes devant les sépultures. Vu le manque de place sur Dandale, les morts sont enterrés dans les caves et même plus bas si possible.
Or le prince vient de mourir et la place manque dans le caveau princier. La tradition veut alors que les cercueils et les urnes funéraires des plus vieux soient jetés dans l'océan après un voyage en bateau de plus de deux cents kilomètres. Une embarcation a été affrétée et toute la population s'est empressée de demander l'autorisation d'y déposer ses aïeux encombrants.
La tâche des PJ sera de calmer la révolte montante (les gardes ne veulent plus travailler ni les gens payer leurs impôts...), faire un tri parmi les nombreuses demandes et mener l'expédition sur la petite rivière qui deviendra bientôt un grand fleuve et se jettera dans l'océan. Notez que plus la rivière grandit, plus leurs problèmes risquent d'augmenter en quantité et en qualité. Un prêtre les accompagne et il est hors de question de déposer les morts ailleurs qu'à leur destination.
Pierre Canart, de Sivry-Rance, Belgique.

L'égout et les éboueurs

La secte des éboueurs est l'un des plus vieux mystères de Dandale. Sur des chars que nul animal ne tracte, vêtus de noir, fuis de tous, ils nettoient la nuit venue les rues, emportant les déchets vers un sort inconnu.
Les PJ désirent devenir cartographes. Mais il leur faut avant rendre un service à l'Institut. Aller en un pays éloigné et en tracer la carte. Pour cela ils doivent traverser le royaume d'Ank, puis un fleuve. Ils apprendront arrivés à Ank que le seul pont s'est rompu, mais une rumeur affirme que les éboueurs connaîtraient un autre passage. Malheureusement pour les PJ on ne les a pas vus depuis des mois. Ils rencontreront également un jeune garçon qui semble perdu. S'ils savent lui parler il avouera être un apprenti éboueur dont les maîtres ont été capturé par le seigneur local. Celui-ci veut le secret de leurs chars pour attaquer Aramentés. Une fois libérés les maîtres éboueurs révéleront aux PJ un souterrain très sale et très ancien, qui les mènera à leur but.
Olivier Gautier, de Luzech.

Problème de taille

Les maîtres cartographes vont vite s'apercevoir, en parcourant Dandale, que ses bâtiments sont presque tous faits de pierre, puisque les arbres sont très rares et par le fait même bien protégés. Mais d'où vient toute cette pierre ? Il y a dans Dandale des milliers de tours et de bâtisses en construction. Où leurs ouvriers se procurent-ils les matériaux nécessaires, puisque toute la surface des continents est occupée par la ville ? Certains détruisent d'anciennes constructions et récupèrent les blocs, mais la majorité s'approvisionne dans d'immenses mines dont les tunnels sillonnent le sous-sol de Dandale. Qui aurait pu se douter que la ville d'apparence si solide est construite sur des fondations minées et rongées, et que certains quartiers menacent de s'écrouler sous leur propre poids ?
François Bouffard, de la province de Québec, Canada.



Banque de données

En passant par la ville des Sept Cités, les cartographes ont pu s'introduire dans la bibliothèque Yiis-Badja du grand maître Azzhur-Na. Ils y découvrent une référence à un temple de la Connaissance totale où pourrait se trouver une mythique carte du Monde. Le livre de Thaal leur indique la position du lieu saint : au Pôle Nord. S'ils décident de partir à la recherche de ce fameux temple, les aventuriers arrivent après bien des péripéties à la limite du cercle polaire. Devant eux s'étale l'immensité de la banquise blanche et fraîche, les habitants de Dandale n'ont pas l'habitude des zones vides, certains d'entre eux souffrent d'agoraphobie. Ils poursuivent leur chemin et arrivent à une immense tour. La porte n'est pas fermée, la bâtisse est abandonnée. Il reste de curieux instruments (des terminaux reliés à une puissante unité centrale). Les cartographes touchent à certains boutons et mettent en marche l'Ordinateur Central, Thaal. Ce dernier leur demandera ce qu'il peut faire pour eux. Ils demanderont une carte du monde. Une imprimante débitera une mappemonde, qui donnera les contours des anciens continents, les noms de villes et de nations depuis longtemps disparues. Néanmoins la carte a un autre intérêt car elle donne l'emplacement d'autres ordinateurs. Les aventuriers verront-ils l'avantage que procure un tel document ?
Patrick Dumont, de Pringy.

Les auteurs de la BD vus par Glaudel. A droite, Glaudel, à gauche Arleston.



Dandale, le monde de la cité

Le quartier de Denroth est nommé ainsi car les disciples de cette déité ont le quasi-contrôle des affaires de ce quartier. Ils vénèrent le Feu purificateur, et leur culte est basé sur la Pierre de la Flamme, un rubis étincelant de la taille du poing. Le problème pour les cartographes est l'existence de fins mécanismes rendant les murs de ce quartier mouvants : ce qui était un carrefour peut être une heure après une simple impasse ! En fait, seul le culte de la Flamme possède un plan du quartier, mais il refuse de le donner aux PJ, malgré les pressions de ceux-ci ; jusqu'au jour où la Pierre de la Flamme est volée, et que les PJ sont accusés... Les disciples de Denroth décident que si la pierre leur est rendue dans les dix jours, ils accepteront de fournir le plan aux PJ. En réalité, le rubis a été caché par la grande prêtresse pour que les cartographes ne le trouvent jamais...
Nicolas Pugeault, de Sorgues.

Les compilateurs

Les yeux injectés de sang trahissent une folie profonde et ancienne, les loques portées, une vie itinérante. La voix est forte, tranchante comme une lame.
« Hé, petit... tu dois certainement savoir où se trouve une entrée des égouts que visite actuellement un groupe de cartographes ?... »
— « Oui, oui... mais lâchez-moi, monsieur, vous me faites mal !... »
Les muscles se détendent, la mâchoire se décrispe, les pieds de l'enfant touchent de nouveau le sol. Les compilateurs, comme ils aiment à s'appeler, sont d'anciens cartographes que Dandale la Vivante a rendu fous. Ils pensent que la cité est une véritable entité et que le travail de recrutement d'informations des cartographes est une hérésie qui doit être punie. A la fois juges et bourreaux, les Compilateurs n'ont de cesse de trouver des cartographes pour leur infliger la peine suprême : la destruction de leurs plans et carnets de notes. Et, de mémoire de Cartographe, rien n'est plus angoissant que d'être poursuivi par des Compilateurs, à qui on attribue des pouvoirs occultes puissants qu'ils auraient découverts dans les entrailles de Dandale.
Raphaël Jouglard, de Lannemezan.

Gencon 92

Alors que la Gencon de TSR se déroule chaque année à Milwaukee, sur la rive du lac Michigan, près de Chicago, Origins est organisée à tour de rôle par divers éditeurs de jeu dans des villes chaque année différentes. Cette année, ces deux plus grosses manifestations américaines entraient en conjonction puisque c'était au tour de TSR d'organiser Origins. La manifestation a eu lieu à Milwaukee, en août dernier, et comme c'était en plus la 25e édition de la Gencon, il fallait faire les choses en grand : TSR a donc bâti le plus grand stand jamais réalisé dans une manifestation de jeu de simulation, un véritable château fort, avec sa grande cour (où figuraient des panneaux de présentation des jeux), ses tours d'angle (chacune hébergeait une démonstration, sur maquette, d'un des jeux ou des mondes de TSR, comme *Hollow World* ou *Al-Qadim*), son donjon (avec le stand de vente) et ses écuries (les stocks).

Autre décor gigantesque, celui de *Shadowrun* qui dominait le stand de la Fasa Corporation, occupant toute la hauteur du hall, et surplombant l'énorme maquette de démo du même jeu. *Shadowrun* fut l'un des deux jeux à créer l'événement, avec *Werewolf* de White Wolf.

Le premier jour, alors que les haut-parleurs annonçaient : « La 25e Gencon est ouverte » et que les portes livraient passage à une horde déferlant au son d'un même cri (beuglement ?), les premières files se formaient devant le stand Fasa où venaient juste d'arriver de chez l'imprimeur les premiers exemplaires de la nouvelle version de *Shadowrun*. En deux heures, les deux cents exemplaires livrés étaient partis ! Tout le reste de la journée, les acheteurs furent renvoyés au lendemain. Aussi, le lendemain matin, la seconde livraison de trois cents exemplaires fut écoulée en un quart d'heure d'émeute.

Phénomène semblable, quoique plus discipliné, chez White Wolf, qui reçut le second jour les exemplaires de *Werewolf*, le nouveau jeu de rôle qui fait suite à *Vampire*. Tandis que des jeunes filles promenaient des banderoles pour signaler l'événement, une queue se formait devant le stand, et finit par s'étirer jusqu'au beau milieu du castel de TSR.

Un autre pôle d'attraction fut le stand Chaosium : sur le thème « Cthulhu for président » (voir le pack du même nom en Météo-ludique), les animateurs du stand multipliaient les *jokes* au mégaphone, devant une trombine de Cthulhu coiffée du traditionnel chapeau de paille du supporter bon teint.

INTERVIEWS

La Gencon, c'est aussi l'occasion de rencontrer des auteurs ou des éditeurs et de « tailler le bout de gras » autour d'un pseudo-café à la cafétéria du hall de la convention, seul endroit un peu calme où l'on s'entend parler…

Deux idées se dégagent de ces entrevues. La première : tout le monde met en avant l'importance prépondérante du monde dans un jeu de rôle, le système de jeu n'ayant qu'une importance relative et devant de plus en plus se faire oublier.

La seconde est que plusieurs auteurs ont joué avec Croc à *In Nomine Satanis/Magna Veritas*, et nous envient la liberté d'expression qui nous permet de publier ce genre de chose. Car comme le dit Steve Jackson, leurs ligues moralistes ne dormiraient pas de savoir que ce type de jeu existe même de l'autre côté de l'océan… Vous trouverez ici les interviews des auteurs des deux principales nouveautés jeu de rôle de la convention : Gary Gygax et Marc Rein-Hagen.

Pour cause d'actualité américaine et de manque de place, vous trouverez dans le prochain numéro de Casus les « manifs et initiatives » de l'été en France, ainsi que la suite de nos interviews : celles de Steve Jackson, de Ed Wimble (à propos de *Tékumel*), et un petit tour dans les locaux de Fasa avec Tom Dowd sur *Shadowrun 2*e version, dans ceux de TSR avec notre ancien complice Bruce Heard, et un voyage virtuel au BattleTech Center…

Gary Gygax

Après des années d'absence, Gary Gygax revient avec un pavé imposant chez GDW, *Dangerous Journeys*, jeu de rôle destiné à être multigenre dont le premier volet, *Mythus*, se situe dans le monde d'heroic-fanstasy de Ærth (voir Tête d'affiche).

CB : « Pouvez-vous nous dire un mot sur *Mythus* et la genèse de *Dangerous Journeys* ? »

Gary Gygax : « Well, les choses n'ont pas vraiment commencé par *Dangerous Journeys*. J'avais dans l'idée de développer certains mondes, et j'avais déjà commencé à travailler sur du fantastique et sur un monde de fantasy. Je prenais beaucoup de notes, et d'ailleurs ma maison est remplie de carnets et de crayons, il y en a vraiment partout ! Donc, plus j'avançais, et plus j'entassais les notes. Chaque nouvelle idée me poussait à faire des recherches historiques, et j'ai dévoré des centaines de bouquins d'histoire, de mythologie. Le déclic est venu un jour chez mon ami André Moullin : j'ai vu qu'il possédait deux mappemondes et je lui ai demandé si je pouvais écrire sur l'une d'elles. André étant d'accord, j'ai commencé à renommer des lieux, redessiner les côtes. Ce globe est devenu le chaudron d'où émergea Ærth, le monde de *Mythus*.

Paradoxalement, lorsque j'ai commencé à travailler sur les règles, ce n'était pas sur *Mythus*, mais sur le monde de fantastique contemporain, qui mettait en œuvre à la fois la technologie et les pouvoirs magiques ou psychiques communs avec *Mythus*.

Pour être tout à fait franc, ce qui me semble le plus significatif dans ces règles, ce sont les trois bases du personnage (que j'appelle Heroic Personae), c'est-à-dire le Physique, le Mental, et surtout le Spirituel, qui manquent dans les jeux alors qu'ils jouent un rôle prépondérant dans tous nos choix, dans notre façon d'agir.

Le jeu contient des règles de base qui permettent de rentrer assez vite dans ce qui doit primer : le monde. Pour le reste, les joueurs choisiront d'utiliser ou non telle ou telle règle avancée, ou de la transformer, c'est leur affaire et leur façon de jouer. J'avoue même préférer les joueurs qui ont leur idée et adaptent la règle à ceux qui y obéissent aveuglément.

Mais tout cela ne doit conduire qu'à une chose, je le répète, profiter au mieux du monde qui est proposé, qui est la vraie raison de se mettre autour d'une table pour jouer.

Marc Rein-Hagen

Coauteur de *Ars Magica*, Marc Rein-Hagen a l'œil et l'esprit vif, et l'on sent qu'il a pris un plaisir évident à concevoir *Vampire* et *Werewolf*.

Casus Belli : « *Vampire* est un jeu très particulier, et il me semble difficile d'utiliser les mêmes recettes d'écriture des scénarios que pour les autres jeux. Quel serait votre conseil aux joueurs ? »

Marc Rein-Hagen : « Ce que vous dites est vrai, nous avons publié dans *White Wolf* des scénarios de facture classique qui ne me satisfaisaient pas vraiment, et maintenant nous procédons de façon différente. Nous décrivons une situation, une intrigue, bref le nœud du problème, comme par exemple : deux frères en viennent à ne plus se supporter, et vont s'affronter jusqu'à la mort. Puis nous définissons une chronologie, en insistant sur ce qui est irrévocable, par rapport à ce qui est sujet à l'action des joueurs. Cette suite d'événements est elle-même séparée en deux types d'informations : celles que tout le monde sait ou peut savoir par le bouche à oreille, et celles qui sont secrètes, connues d'un ou deux PNJ seulement. Enfin, nous donnons au MJ différentes façons d'impliquer les personnages dans l'histoire. Par la suite, ceux-ci agissent comme ils veulent. Ils peuvent très bien vouloir rester à l'écart des problèmes. Toutefois, les informations sur les événements leur parviennent d'une façon ou d'une autre au fur et à mesure que ces événements surviennent, selon la chronologie. C'est un monde dérangeant : que vous interveniez ou pas, des choses se passent, et vous finissez par penser que vous pourriez intervenir, changer le cours des choses. C'est une façon de jouer tout à fait ouverte. L'idée n'est pas de moi, mais elle me convient entièrement !

Le dernier scénario publié dans *White Wolf*, qui met en scène des personnages de *Vampire* et de *Werewolf*, ne suit pas cette façon de faire, et même s'il est bon, je le regrette. Ce sera pour la prochaine fois. »

CB : « Vous êtes coauteur de *Ars Magica*, et auteur de *Vampire*, de *Werewolf*. Vous trouvez le temps de vous reposer un peu, parfois ? »

MR-H : « Un peu. J'ai fait un petit saut en Europe récemment, et puis pour me changer les idées… je crée d'autres jeux. Le prochain, qui fait suite aux deux déjà parus, est en cours. Il devait s'appeler *Mangus*, mais le titre est devenu *Mage*. Il ne doit paraître que d'ici un an mais il est déjà annoncé, et je me rends compte que les gens sont très excités par la perspective de jouer des sorciers dans notre époque moderne. »

CB : « Vous n'êtes pas inquiet des réactions des gens, des non-joueurs ? Ed Wimble me disait que la plupart des distributeurs avaient boycotté son supplément sur la magie de *Tékumel*. »

MR-H : « Pas trop, non. D'une part, nous ne donnons pas de recettes explicites, d'autre part, nous prévenons bien sur la couverture qu'il s'agit d'un environnement pour un jeu, que nous ne croyons pas à la réalité des phénomènes décrits dans le jeu. Si le lecteur y croit déjà, c'est son problème, mais nous ne prétendons pas qu'il y ait un fond de vérité dans le jeu. Moralement, je pense même que nous sommes moins attaquables que *Donjons et Dragons*, où tuer des créatures rapporte des points d'expérience et fait donc partie des objectifs du personnage. Alors que dans *Vampire*, si vous faites quelque chose de mauvais, vous devez payer, d'une façon ou d'une autre. Et si nous sommes tout de même attaqués, nous consacrerons l'énergie qu'il faudra pour nous expliquer. »

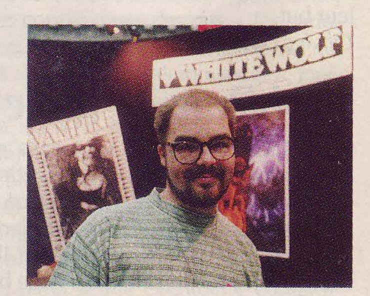
CB : « Que pensez-vous de *In Nomine Satanis/Magna Veritas* ? »

MR-H : « Ha ! J'y ai joué à Paris, et je me suis vraiment bien amusé. Je me suis retrouvé, avec mon personnage, à faire des bêtises que je n'avais pas fait depuis l'âge de douze ans. J'aime bien les jeux de Croc, et j'aimerais que nous puissions traduire *Bloodlust*. C'est un projet. C'est vrai qu'il y a quelques règles un peu limites dans *Bloodlust*, mais j'espère que nous pourrons le publier. Vous savez, vous avez de la chance en France, vous avez des jeux originaux. Il y a aussi de la créativité en Allemagne, mais ce sont des jeux qui sont calqués sur les jeux américains. »

CB : « Le magazine *White Wolf* est un support important pour vos jeux. Comment a-t-il fait pour émerger dans un contexte difficile, où d'autres revues disparaissaient ? »

MR-H : « Le fait est que la plupart des compagnies sont dirigées par des gens qui ne jouent pas au jeu de rôle. Certains sont d'anciens wargameurs, d'autres ne sont pas joueurs du tout. Il faut croire qu'il y avait une demande des joueurs pour un magazine fait par d'autres joueurs passionnés. *White Wolf* a vraiment un contenu différent, original, et il sera difficile à concurrencer sur ce terrain.

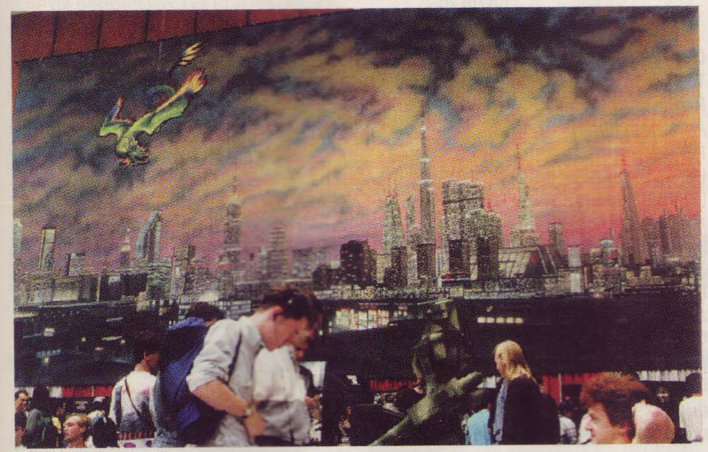
Je pense aussi que nous sommes dans une phase où le jeu a besoin de se renouveler. Nous travaillons sur un concept de *Live action*. Ce qui n'est pas du jeu de rôle semi-réel, on ne se tape pas dessus, il n'y a pas de contact physique ! Mais d'un autre côté, le jeu de rôle dérive du wargame, qui se joue avec des pions sur une table, avec des dés, et il en est donc de même du jeu de rôle. Et si l'on se passait de la table, des dés, des figurines ? » ■



Mark Rein-Hagen : les peuples de la nuit se cachent derrière ce regard malicieux…



Werewolf vient d'arriver tout chaud de l'imprimerie, et la file des acheteurs s'étend, sur le beau tapis rouge, jusqu'au milieu du stand-castel de TSR.



Sous le décor imposant du ciel de Shadowrun, les stands Fasa.



Démo de Shadowrun sur maquette géante.

Avec Greg Stafford à gauche, ambiance de délire sur le stand de campagne électorale chez Chaosium : Cthulhu for president ! Don't settle for a lesser evil !



Mega III

Errata & Précisions

C'est toujours contrariant en découvrant une règle de jeu, qu'elle soit simple ou élaborée, d'y trouver des contradictions ou d'y constater des manques. Côté auteur, c'est franchement démoralisant. Car chaque point de règle étant mentionné à divers endroits, à la relecture, il faut vérifier et corriger (si besoin est) à trois, cinq, dix endroits différents. Et lorsque le fichier informatique est « écrasé », et qu'il faut entièrement reconstruire la règle à partir de documents plus anciens ou de diverses versions du jeu, il faut donc retrouver et recorriger les trois, cinq ou dix endroits déjà rectifiés. Parfois, l'un deux a été oublié, et cela suffit…

(Remerciements à Patrick Lottier, Marc Morice et Frédéric Clément, et aux minitélistes du mur Mega.)

ERRATA

Talents erronés
Sur la fiche de création de personnage, et sur la fiche de personnage elle-même, le talent Dialogue devrait être avant Dissimuler, comme sur la Table des activités et métiers.
Talent de Baratin : il manque le D sur l'écran du MJ (E, D est correct ailleurs).
Sur les talents Connaissance des armements et Economie, le C est erroné, il s'agit d'un V (Volonté).

Vitesse
Vitesse = (Réflexes + Score Taille)/4, et non pas Taille comme cela est écrit.

Hobby
Les avantages apportés par le hobby du personnage ne sont mentionnés que sur la fiche de création, page 96. Le joueur choisit un hobby pour son personnage, différent de son activité principale. Il détermine les trois à six talents les plus concernés par ce hobby, et répartit 6 points supplémentaires entre ces talents, à raison de 1 ou 2 points maximum par talent. Il peut par exemple augmenter un talent de 2, et quatre autres talents de 1.

Feintes
La règle d'utilisation des feintes manquait carrément. La voici :
Les feintes correspondent à des « bottes », à des façons inhabituelles (donc déroutantes pour l'adversaire) d'utiliser une arme. Lorsqu'il possède une feinte dans une famille d'arme, le personnage peut, à chaque round, décider ou non de l'utiliser. S'il l'utilise, il ajoute 1 point à son niveau d'attaque (uniquement). Si cette attaque réussit, le personnage peut continuer à l'utiliser lors de son attaque suivante. Par contre, dès qu'une attaque en feinte rate, cela signifie que l'adversaire a eu le temps de la voir venir. Elle ne peut plus être employée contre cet adversaire.
Si le personnage possède deux ou trois feintes, il peut les employer de deux façons. Soit comme trois feintes différentes : il utilise la première et rajoute 1 à son niveau d'attaque, puis, s'il rate une attaque et en perd le bénéfice, utilise la seconde, ajoutant toujours 1, et enfin, si la seconde feinte rate alors que le combat se poursuit, il utilisera sa troisième feinte de la même manière. Soit en cumulant les feintes ; s'il en cumule deux, il combattra à +2 en attaque, s'il en cumule trois, il combattra à +3. Mais si par malheur une attaque rate, ce sont les deux ou trois feintes qui seront éventées, et le personnage combattra ensuite cet adversaire avec son score normal.
Rappelons que l'acquisition des feintes est expliquées dans le chapitre Expérience, page 40 des règles.

Transfert au lieu de Transit
La table, en bas à droite de la première page de l'écran du MJ, indique les procédures de Transfert, et non de Transit comme il est écrit.

Récupérer dans un trait en prenant dans un autre
Dans les règles page 22, et sur l'écran du MJ :
Supprimer la quatrième ligne, qui répète la première.
Sur la ligne « Utiliser 1 pM pour récupérer 1 pV », lire « max 2 pour 2 », et non « max 1 pour 2 ».

Esquive
Où est l'Esquive sur le tableau des métiers ?
Elle ne figure pas sur ce tableau, car ce sont les talents de combat qui influent.
Page 10 : dans « Combat à mains nues », ligne « Esquive », ne pas lire « +A1 Esquive+A2 Esquive », mais « +A1 Mains nues +A2 Mains nues ».
Idem pour l'Esquive dans le combat à armes blanches (page 11), lire « +A1 Arme blanche+ A2 Arme blanche ».

Arts martiaux
Judo et Jiu-jitsu sont mentionnés dans les règles, mais seul ce dernier est indiqué dans la table des « armes », et ses bonus pour Prise et Renverser ont été oubliés en note. Voici les avantages du judo et du jiu-jitsu :

Nom	Att	Par	Esq	CA	CD	Prise	Renverser
Jiu-jitsu	+2	0	+1	1	-	+2	+2
Judo	0	0	+2	0	-	+3	+3

Calcul des points de vie
Dans le calcul des points de vie, page 10, ne pas lire Vitalité, mais Volonté.

Renverser
Sur la fiche de personnage, la case sous la rubrique Renverser, face à la ligne Armes blanches, est à supprimer, ainsi que les lignes à gauche (où noter A1 et A2).

Fusil à plasma
Ses dégâts sont égaux à 20d6, comme indiqué page 85, et non 10d10 comme il est écrit sur la table des armes de tir, c'est-à-dire qu'il fait de véritables cratères là où il rencontre un obstacle (éviter de tirer à bout portant).

Familles d'armes de tir, et notes
Pour y voir plus clair, il suffit de mettre entre parenthèses les lettres débutant les quatre premières lignes (A), (V), (S), (B).
Les familles sont :
C : coup par coup
T : Trait
R : Rayon
A : Automatique
Les notes sont :
(A) Appui (bipied, crosse)
(V) Viseur (lunette, viseur laser) de base ou adaptable
(S) Silencieux adaptable
(B) Baïonnette adaptable
F : Force (pour les armes qui s'utilisent avec le talent Armes à distance)

Colonne X sur les armes de tir et à distance
Cette colonne indique la portée minimale utile d'une arme. Au dessous de cette distance (en mètres), la fragilité, le poids ou l'encombrement de l'arme rendent quasi impossible de viser un ennemi qui bouge et est libre de ses mouvements (malus au Tir au gré du MJ, possibilité pour la « cible » d'utiliser Acrobatie pour éviter la ligne de tir).

CA d'une arme de tir contre un obstacle
Lorsqu'une arme de tir est utilisée pour détruire un obstacle, la CA est égale au « nombre de dés de dégâts » de l'arme (si elle est susceptible, bien sûr, d'attaquer l'obstacle, ce qui limite aux armes à balles, aux lasers et fusils à plasma. Pas question de détruire une porte à coups de flèches ou de paralysant). Le MJ peut remonter ces valeurs de 1 si le tireur emploie des cartouche spéciales.

Familles d'armes blanches
La famille des armures et boucliers est Z, et non V.
La famille des hallebardes et des tridents est U, et non T.
La famille du fouet est V.
L'épée laser, qui manque sur l'écran, figure sur la table des armes blanches, page 28 des règles.

Big Bang
Page 44, dans le premier paragraphe (Bang), dernière ligne, il faut lire 10^{-44} seconde, et non 10^{-4}.

Tournoi
Sur la table des activités NT2 (niveau technologique antique et médiéval), le modificateur de talent « Tir » est remplacé par « Tournoi ». Mais une arme accessible au NT2 utilise le tir, c'est l'arbalète. Pour calculer le niveau de tir d'un personnage médiéval, utiliser les niveaux de traits mentionnés sur la fiche de personnage (D, P), mais avec le modificateur Armes à distance.

PRÉCISIONS

Habileté
Où doit-on lire les capacités de dextérité, d'habileté et d'adresse qu'on trouve dans d'autres jeux. S'agit-il des Réflexes, de l'Adaptation ?
L'habileté est un terme générique qui regroupe les autres et même les capacités intellectuelles (un habile stratège) qui n'est pas employé dans Mega. On retrouve par contre dextérité et adresse sous des talents plus « imagés » afin d'éviter toute confusion.
Dextérité = Manipulation
Adresse = Acrobatie

Deux blessures mortelles
Les conséquences de la première blessure sont indiquées sur le tableau des blessures. Une blessure mortelle met le personnage hors de combat et dans l'obligation de trouver des soins adéquats immédiatement. L'intérêt d'avoir deux cases « blessures mortelles » sur sa fiche de personnage est d'une part de ne pas le voir mourir d'une « légère » de trop. En effet, prenons un personnage qui vient de recevoir, après d'autres coups, une blessure mortelle. S'il ne lui reste qu'une case « blessure légère » et une « grave », un simple coup lui fait perdre sa dernière case blessure légère, ce qui entraîne la perte de la dernière grave, ce qui entraîne une mortelle. S'il n'avait droit qu'à une « mortelle », il est définitivement mort (joker : sauf s'il y a un médibloc en état de marche à moins de 15 mn de là !). Si par contre il possède deux cases blessures mortelles, il n'est « que » dans le coma, et peut survivre quelques instants pour être sauvé par des moyens plus classiques (chirurgie, transfusions, etc.).

Parade arme à distance
A quoi sert le niveau de parade en combat à distance ? Sert-il quand deux archers ennemis n'ont plus de flèches, et essaient sauvagement de s'assommer avec leurs arcs ?
Non point, mais simplement à parer des flèches ou des projectiles avec un bouclier. Comme il est dit, le joueur indique les parties protégées (évidemment s'il sait de quelle direction vient l'attaque !), et si la localisation indique une de ces zones, c'est le bouclier qui encaisse tout ou partie des dégâts (dégâts – CD). Inutile si le personnage ne possède aucune protection.

Tir
Ne devrait-on pas utiliser Vue plutôt que Perception ?
Non, car il s'agit le plus souvent de tir instinctif à courte distance, où un mouve-

ment, un bruit, voire un sixième sens jouent plus que l'image exacte de la cible. Le tir posé, avec accessoires de visée, est plus rare en cours de jeu, et toute cette préparation contera alors comme bonus pour le tireur.

Malus de récupération en univers dense
Cela n'est pas précisé, mais le modificateur psy d'un univers, qui peut être un bonus à la récupération comme il est dit en page 32, peut à l'inverse être un malus si l'univers est plus dense que celui des Megas.
Ainsi, dans un univers de densité -3, il faudra un repos permettant de récupérer normalement 4 points pour pouvoir rajouter un seul malheureux point sur sa fiche de personnage. Les univers denses sont moralement éprouvants pour les Megas.

Transformer un personnage Mega 2 en Mega III
En attendant un futur Profession : meneur de jeu à Mega III dans Casus, vous pouvez suivre les indications suivantes. Diviser le % du talent par 10 donne le niveau (arrondir au dessous). Il vous faudra adapter la correspondance entre anciens et nouveaux talents. Inscrire les A1 et A2 des activités les plus approchantes et les monter si les talents sont déjà à un niveau plus haut. Si des talents sont encore supérieurs, monter les traits de base selon les règles d'expérience de Mega 2 et recalculer les talents qui dépendent des traits alors modifiés.

Seuils entraînant des malus
Mon intello binoclard fétiche n'a que 4 en Force. A-t-il droit en permanence à un malus de -4 ?
Les malus suggérés page 19 ne valent que pour des personnage moyens ou fort (10 ou plus). Pour les personnages ayant 6 ou moins dans un trait, le handicap est déjà inclus dans le calcul des talents, qui ne doivent pas briller côté action pour l'intello mentionné ici, qui aurait été carrément impotent de base avec 1pF en moins…

Table des armes médiévales
Les armes médiévales semblent assez mal connues. Toutefois, vous les trouverez plus facilement dans votre dictionnaire habituel que les lasers lourds et autres paralysants. Une aide de jeu sur ce sujet est prévue dans un prochain CB.

Guetteurs qui retirent les pouvoirs
Il ne « suffit » pas qu'ils retirent les pouvoirs au passage. Le phénomène est long, et le Mega doit être maintenu dans l'intercontinuum, ce qui implique qu'il y soit amené par des Megas (ou piégé par des sirènes). D'autre part, les « vieux » peuvent demander une « désactivation » et les Guetteurs l'ignorer (leurs motivations vont plus loin que les activité honnêtes ou malhonnêtes du renégat).
Les pouvoirs retirés ne sont que Transfert et Transit, pas les autres psy.
La Guilde des Megas réunit parfois un tribunal lorsque la simple perte de « réputation » ne semble pas suffire à sanctionner un agent au comportement néfaste. Il existe diverses sanctions avant d'en arriver à la décision de lui retirer ses pouvoirs.

Univers sans point de Transit
Comment un Mega de l'univers A peut-il passer dans un univers B où il n'y a pas de Guilde ?
Les Megas peuvent trouver ces univers par des voies détournées.
a) Par des brèches.
b) Dans certains univers, il y a eu une existence embryonnaire de la Guilde qui a installé quelques points de Transit sur Norjane, et sur des planètes colonisées, avant de disparaître.
c) Nombre d'univers sont normalement inaccessibles, mais les Megas peuvent y avoir été entraînés par les êtres des plans-démons. Ceux qui ont survécu n'ont alors comme seul moyen pour revenir chez eux que de créer un point de Transit.

Scissions d'univers
S'il existe des points de Transit dans un univers qui se scinde, l'empreinte de ces points marque une légère différence, équivalent à rajouter un « prime » ou un « seconde » derrière son « code » : les deux univers sont accessibles à partir du « témoin », et un Mega non averti peut les confondre. (Joli problème docteur !) ■

Didier Guiserix

Rectification. Le nom de l'illustrateur de la couverture du n° 70 était mal orthorgraphié. Il s'agit de Franck Fesquet.

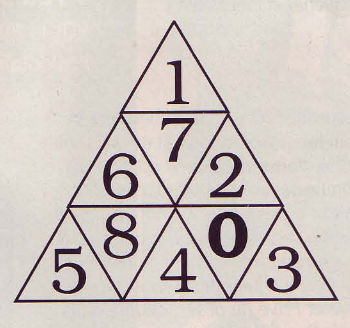
Enigmagie

Solutions des problèmes posés pages 38-39.

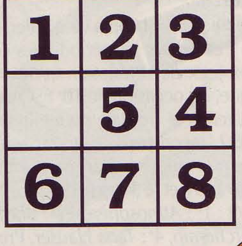
1) L'habit ne fait pas le moine
2) L'étranger rencontré au coin du feu est un ami
3) Seuls les poissons savent où se cache l'épée Anduril
4) Emmenez le vieil homme avec vous
5) Le trésor est sous le dragon
6) Pour ressusciter un compagnon vous devez prier
7) Prenez garde à la couronne
8) L'épée brisée sera reforgée

1	4	7
6		2
3	8	5

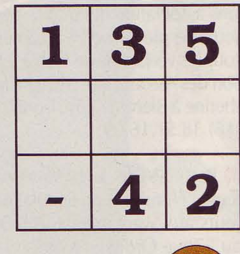
1



2



3



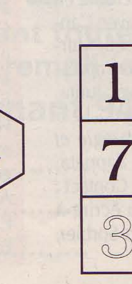
4

Les solutions sont accompagnées de la « méthode de lecture ».
Attention, il ne s'agit pas d'une grille de décodage mais d'un sens de lecture sur un exemple de taille réduite. Parfois, même avec la solution sous les yeux, un minimum de réflexion est nécessaire…

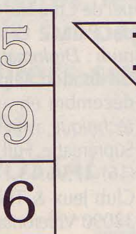
5

2 1 5 3 0 4 7 6

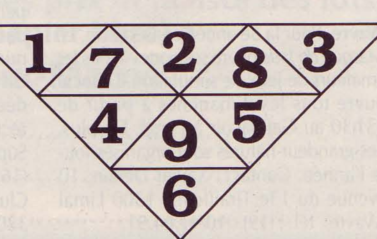
6



7



8



CLUBS & INITIATIVES

FRANCE

■ **Compiègne**. *Le Gob Trotteur*, club de l'université de technologie de Compiègne, ouvre ses portes à la rentrée scolaire. Les locaux seront accessibles tous les jours, à tous les joueurs de la région. On y pratiquera tous les types de jeux de simulation et l'on participera aux activités de la Guilde de Picardie. Contact : le Gob Trotteur, Upsilon, UTC, BP 649, 60206 Compiègne Cedex.

■ **Grenoble**. *Paintball-Sport* est une association loi de 1901 qui propose les services suivants : organisation de parties hebdomadaires, vente et location de matériel, aides et conseils techniques, édition du fanzine *Splash Mag'*. Pour tous renseignements : Paintball-Sport, BP 7, 38650 Jarrie. Tél. : (16) 76.73.68.43.

■ **Hénin-Beaumont**. *Les Nains des Beaux Monts* changent d'adresse et deviennent une association loi de 1901. Ils espèrent pouvoir proposer deux grandeur-natures par an. Adresse : 88 bd Schweitzer, 62110 Hénin-Beaumont.

■ **Marseille**. Le *Cercle des Adeptes de la Simulation Encartonnée* (CASE) est une association qui a pour objectif de mettre en contact les joueurs de jeux de plateau, de diplomatie, et de wargames (voir CB 70). On trouve leur bulletin d'inscription (gratuit) dans les magasins spécialisés de Marseille (*Dragon d'Ivoire* ou *Crazy Orque Saloon*), ou en laissant ses coordonnées sur le répondeur du (16) 91.25.45.70.

■ **Orléans**. *La Guilde de Génabum* est une association qui pratique jeux de rôle, jeux de plateau et wargames. Elle joue tous les vendredis de 17 h à 23 h à la Maison des Associations, 46 ter rue Sainte-Catherine à Bientôt l'Ami. Contact : Hervé au (16) 38.51.16.09.

■ **Paris XVIIIe**. *L'AJHIS* (Association de Jeux d'Histoire et de Simulation) joue toujours aux wargames 366 jours sur 366, au 52 rue Ordener. Mais son numéro de téléphone a changé, c'est désormais : 45.06.62.49 (appelez plutôt le vendredi soir).

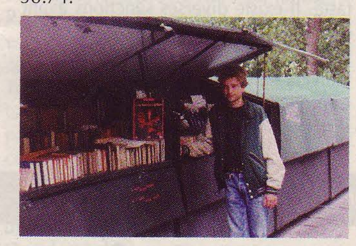
■ **Villeneuve d'Ascq**. L'objectif de la société *FunBall* est de dynamiser le paintball dans le nord de la France. Elle organise des rencontres tous les week-ends en site forestier. Contact : FunBall, 23 rue Georges Delebart, 59493 Villeneuve d'Ascq. Tél. : (16) 20.41.06.94.

BELGIQUE

Wavre. Pour la 3e année consécutive, *Le Masque de Jade* ouvre ses portes à tous les amateurs de jeux de simulation. Le local ouvre tous les dimanches à partir de 13h30 au Gai-Savoir à Limal. De plus, des grandeur-natures sont organisés toute l'année. Contact : Xavier Dehan, 10 avenue du 13e Tirailleurs, 1300 Limal (Wavre), tél. : (19) 010/41.64.51.

BOUTIQUES

PARIS
Ouverture d'un commerce de jeux d'occasion, chez un bouquiniste des quais de la Seine. On y trouvera toutes sortes de jeux, du classique à la simulation, mais aussi des figurines peintes, des livres d'histoire et des *collector's* en jeu de rôle comme en wargame. Contact : Pierre-Bertrand Ducaroir, bouquiniste, face au 22 quai de la Mégisserie, Paris Ier, métro : Pont-Neuf/Châtelet, ouvert du mercredi au samedi de 13 h à 18 h, tél. : (1) 46.36.58.74.



LYON
La boutique *Loisirs Occasion* propose une formule d'achat, dépôt et vente, sur des jeux de rôle, figurines, wargames, jeux de plateau, jouets, jeux, BD, consoles, micro... Il est donc possible de trouver des « raretés » d'occasion. Adresse : 22 rue Terme, 69001 Lyon. Tél. : (16) 78.27.02.78.

INITIATIVES

Trophée du meilleur fanzine 1992

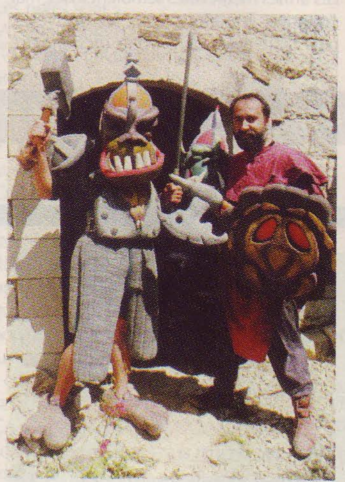
L'association *Utopia* veut aider, promouvoir et fédérer les périodiques consacrés aux jeux de simulation et/ou au fantastique. À l'occasion du 10e FSO de Toulon, fut remis le Trophée du meilleur fanzine 1992, récompensant un fanzine dont le premier numéro était paru entre le 1er juin 1991 et le 31 mai 1992. Les résultats sont : 1er : *Atmosphères*, 2e : *Blasfème*, 3e : *Parchemin*, 4e : *Tana Hauser*. Prix spécial à *La rue clandestine* (zine non JdR). Pour participer au trophée 93, contactez Utopia, 141 bis rue Félix Mayol, 83200 Toulon. Tél. : (16) 94.91.10.34.

L'Isle d'Abeau/Lyon

Le club *Jeux & Thèmes* de jeu de simulation organise cet automne quatre soirées d'initiation à thème, ouvertes à tous. Le 24 septembre en soirée : *Action et aventures* avec Blood Bowl, Formulé Dé, Vallée des Mammouths... Le 22 octobre en soirée : *Mystères et déductions* avec L'appel de Cthulhu, Détective Conseil, Murder Party... Le 14 novembre en après-midi : *Diplomatie et affaires* avec Junta, Civilisation, Diplomatie, Vertigo... Le 5 décembre en après-midi : *Stratégie et technique* avec Wagram, Viva Zappata, Suprématie, Full Metal Planète. Contact : (16) 47.96.15.14 vers 19 h ou écrire à Club Jeux & Thèmes, 7 rue du Sorbier, 38090 Villefontaine.

Costumes & masques de grandeur-nature

Les participants au 10e FSO à Toulon ont pu admirer les réalisations de Radu Dinulescu, sous forme de masques et de costumes (1er prix du concours de costumes). Ce fabricant de marionnettes propose, durant la durée d'un festival (JdR, théâtre ou autre), d'animer un atelier de création et de réaliser avec son assistante plusieurs masques « en direct » et qui resteront la propriété du festival. Explications détaillées en français, anglais, allemand, italien, hongrois, roumain ou hébreu. Si vous êtes intéressés, contactez Patrick au (16) 91.33.53.05 ou Nicolas au (16) 91.75.22.31 ou *Crazy Orque Saloon* au (19) 61.54.36.59. ■



*A droite, le maître ès masques,
A gauche, sa créature.*

Soins à la manque - Privé de sécurité

Ceux qui rêvent de cyberpunk devraient savoir qu'aux États-Unis, on est parfois obligé de vendre sa maison, ses meubles, pour la moindre opération chirurgicale. La notion de sécurité sociale est réellement de la science-fiction là-bas. Georges Alec Effinger (l'auteur de *Gravité à la manque* et *Privé de désert*) souffre d'une maladie grave et dispendieuse en soins, ses dettes se comptent en dizaines de milliers de dollars. Le fandom américain, patronné par plusieurs écrivains de renom, a enclenché une action pour aider Effinger. Il s'agit d'envoyer un nombre entier de dollars, en joignant autant de papiers de 3 pouces sur 5 (≈ 7x12 cm) avec ses coordonnées. À la fin de l'opération, un gagnant sera tiré au sort et se verra offrir un séjour à la Convention de San Francisco (cela n'est peut-être pas valable pour nous autres Européens mais il s'agit de solidarité). L'adresse où envoyer billets verts, ou tout autre moyen de paiement (à l'ordre de Georges Alec Effinger Medical Fund) est : The Georges Alec Effinger Medical Fund, c/o NFSFA, P.O. Box 500, Bridge Station, Niagara Falls, NY 14305, USA.

Appel à témoins

Emmanuel Moreau, un de nos lecteurs (handicapé moteur), nous demande de publier cet avis, ce que nous faisons avec plaisir :
« Autour d'une table, le jeu de rôle ne réclame guère plus qu'une élocution claire et quelques jets de dés (pour les joueurs du moins). Il est donc théoriquement accessible à la plupart des personnes handicapées physiques. Pourtant, j'ai pu constater lors des conventions ou tournois auxquels j'ai participé (dont certains bénéficiaient d'une grande affluence, comme le Salon des jeux de réflexion), qu'ils n'étaient fréquentés par aucune personne en fauteuil roulant – comme moi-même.
Il semble donc que le jeu de rôle n'a pas réussi (ou très peu) à toucher un public pour lequel il est particulièrement intéressant. C'est en effet, à ma connaissance, la seule activité de loisir de groupe, qui soit praticable à égalité avec des personnes valides, et dont l'intensité soit comparable à celle d'un sport d'équipe.
Je lance donc un appel à témoignage aux personnes handicapées physiques qui pratiquent les jeux de rôle, ou qui en connaissent.
J'espère que cette collecte infirmera mon impression de désaffection. Mais quel que soit leur nombre, les exemples concrets recueillis me permettront d'envisager plus efficacement des tentatives de sensibilisation des organismes et associations concernés ».
Envoyez les témoignages, même brefs, à l'adresse suivante : Emmanuel Moreau, 14 avenue de Saint-Germain, 78160 Marly-le-Roi.



2ème CONVENTION
DE JEUX DE SIMULATION
TROPHEE IDRAC 92
19-20-21 DECEMBRE 1992
A PARIS
1er prix : 3 000 F EN PIECES D'OR
LE TROPHEE IDRAC 92, C'EST :
• Plus de 20 méga-tournois de JDR et JDP,
• Des tournois de wargames et diplomatie,
• Des démonstrations sur les dernières nouveautés,
• La présence des plus grands dessinateurs et éditeurs,
• Un Paint-Ball d'envergure,
• Un festival du film fantastique (Prédator, Aliens, Star Wars...),
• Plus de 30 PC,
• Des dizaines de consoles SEGA,
• Un premier prix de 3 000 F,
• Des lots d'une valeur totale de 50 000 F,
• Et enfin, une équipe de 80 personnes pour l'encadrement et l'organisation de cette grande manifestation.
Pour recevoir le dossier complet présentant toutes les activités, les prix et la liste des lots, retourner ce bulletin dûment rempli (ou recopié sur papier libre) à :
O. T. I. 14, rue Henri Dunant 94350 Villiers-sur-Marne
NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL ....
VILLE ....
AGE ....
TEL ....
Possibilités d'hébergement.
Inscriptions limitées.

A propos de cette livraison, j'ai comme une drôle d'impression d'essoufflement, de ronron... et j'ai bien peur que ce ne soit pas seulement dû aux vacances. Parmi les symptômes les plus inquiétants, l'absence persistante d'un ou plusieurs bons zines d'humeur, dans la tradition de feue *La légende des mites*. Ceci dit, ce diagnostic pessimiste mérite d'être tempéré : c'est la première fois que je dois renoncer à parler des zines « hors JdR », faute de place.

Premier tour de piste

● **Autre-Mans** n° 1 et 2, 25 p., 10 F, périodicité irrégulière. Un très bon début, avec des aides de jeu Blood Bowl, James Bond, Space Hulk, mais aussi quelques aides de jeu « génériques » fort réussies (la meute de loups et la série sur les métiers du début du siècle valent le détour). 35 rue des Pays-Bas, 72100 Le Mans.

● **Cabale** n° 1, 12 p., prix et périodicité inconnus. Articulé autour de deux dossiers : de nouveaux joueurs pour Blood Bowl et des sous-classes de guerriers pour Stormbringer et Hawkmoon. Association Danger de Mort, chez M. Maloron, 19 rue Pierre Blanc, 69001 Lyon.

● **Cadavrexquis** n° 0, 22 p., 10 F, périodicité inconnue. Encore un qui commence bien sa carrière, avec plusieurs aides de jeu RuneQuest et Warhammer, et un scénario AD&D outrageusement classique, avec portes, monstres et trésors. 42 domaine de Migron, 64200 Biarritz.

● **Claymore** n° 1, 29 p., 20 F, semestriel. Articles et aides de jeu pour Cry Havoc, Siège, Croisades, et les autres jeux de la série. Contient également quatre scénarios. Pour le peu que j'y connais, cela paraît très bien. Fabrice Renier, 33 rue de Cronstadt, 76300 Sotteville-lès-Rouen.

● **Cyberdreams magazine** n° 1, 32 p., 15 F, périodicité inconnue. Un zine qui accueille les jeux à thème cyberpunk. Le premier numéro est consacré entièrement à Shadowrun, avec deux aides de jeu et deux scénarios. Je ne comprends rigoureusement rien à ces univers, comme de juste, mais ça parait très fouillé. Le Fou Noir, Les Tonnelles, bat. 4, appt. 204, 34080 Montpellier.

● **Dark Kult** n° 1, 3 p. manuscrites, 3 F (+ enveloppe timbrée), bimestriel. L'amorce du début des prémisses d'une campagne Stormbringer, une aide de jeu Space Hulk. Léger... Stéphane Le Troedec, 6 lot. de Kerfétan, 56690 Landaul.

● **De Nemak à zine** n° 1 à 3, 6 p., périodicité inconnue, 5 F. L'organe d'un jeu par correspondance intitulé « Nemak, étoile impériale ». Bien fait et vivant, il don-

Rentrée en force

Vous avez bien profité de vos vacances ? Tant mieux. La rentrée sur 3615 Casus ne sera pas triste. En effet, nous avons repêché notre serpent de mer et nous vous préparons une fin d'année exceptionnelle...

Diplomacy sur minitel (DIP + Envoi)

Ça y est, le « monstre du Loch Ness » de 3615 Casus est de retour... et pour de bon cette fois ! Il aura fallu pas moins de quatre années pour mettre au point une rubrique permettant de jouer avec son minitel au plus célèbre des jeux diplomatiques. A l'heure où vous lisez ces lignes, la dernière phase de création devrait être terminée. Les premières parties pourront commencer avant la fin septembre.
Comment faire pour jouer ? Connectez-vous sur 3615 Casus et tapez DIP + Envoi. Une fois dans la rubrique Diplomacy, proposez votre candidature à l'organisateur d'une partie en cours de lancement.
Tout est clairement expliqué et si vous ne voulez pas perdre de temps en cours de jeu, pensez à lire la règle du jeu (mise à jour de version officielle), en n'oubliant pas de noter les abréviations que vous devrez utiliser. Diplomates, à vos claviers !

Concours Maître des Profondeurs 92 (ROG + Envoi)

Comme l'année passée, nous allons vous proposer une multitude de concours d'ici Noël. Nous commencerons par un petit défi à Rogue. Libre à vous de le relever... si vous l'osez !
Le 30 octobre à midi, le joueur qui sera descendu le plus profondément dans le Cloaque (tableau des scores faisant foi), se verra décerner le titre de *Maître des Profondeurs 92* et gagnera une platine CD portable. En cas d'ex aequo, c'est le personnage qui possédera le plus de points d'expérience qui l'emportera.
Ses quatre Dauphins (compétiteurs les mieux classés après le premier), quant à eux, auront droit à un abonnement d'un an à Casus Belli.
Attention : afin que personne ne soit avantagé, pour participer à ce concours il faut impérativement créer un personnage protégé* dont le pseudo commence par la

ne envie de jouer... Korum, 8/10 place de l'Europe, 94220 Charenton.

● **Les jeux sont F.E.E.** n° 9, 7 p., prix et périodicité inconnus. Encore une « publication interne ». Le sous-titre est : « courrier de la chaire d'études ludiques ». On y parle beaucoup de la magie dans l'œuvre de Tolkien, et un début de scénario est proposé. Sylvain Fontannaud, 3 square Louis Braille, 94700 Maisons-Alfort.

● **Les nuits de l'ange**, 8 p., 12 F, périodicité irrégulière. Consacré à Cyberpunk, adepte de la formule nouvelle-scénario. Plaisant. Hélas, je n'en ai pas l'adresse. Les possesseurs de minitels sont invités à se renseigner sur la bal Dark Angel sur 3615 Casus ou Akela, c'est tout.

Vieux routiers

● **Argh** n° 2, 29 p., 4 FS, périodicité inconnue. Beaucoup de private jokes incompréhensibles, un monstre et une aide de jeu AD&D et une étude du Nécronomicon.

● **L'auberge du Dragon** n° 4, 43 p., 20 F, semestriel. Numéro « spécial Croc », avec interview, scénarios et aides de jeu pour INS/MV et Heavy Metal. En prime, un scénario Œil Noir.

● **Dragons & Épées** n° 2, 13 p., 15 F, bimestriel. 50 % D&D (scénario et monstres), 50 % INS/MV (deux scénarios et un Prince-démon).

● **Fantel** n° 19, 35 p., 25 F, trimestriel. Comme toujours, ils dissertent à l'infini sur des jeux par correspondance. Et comme toujours, je suis aussi admiratif qu'incompréhensif.

● **Fanzpunk & Cyberzine** n° 2, 81 p., apériodique. Un zine archi-copieux au contenu de qualité. En vrac : un dossier sur les Nomades à Cyberpunk (mon préféré), des armes, des scénarios... Bref, chaudement recommandé aux fans du genre.

● **Fumble** n° 7 à 10, entre 14 et 20 p. selon le numéro, prix inconnu, mensuel. Toujours aussi agréable à lire, mais souffre d'une présentation un peu austère. Reste quand même un des zines les plus sympas du moment.

● **Galaad** n° 6, 40 p., 5 FS/20 FF, apériodique. Encore un excellent zine suisse, à ranger aux côtés du Tinkle Bavard. Décidément, nos amis d'outre-Jura ont un don ! Il y est entre autres question de Bloodlust et de l'histoire du JdR, ainsi que d'AD&D.

● **La gazette du troll bossu** n° 17, 30 p. A5, 2 timbres à 2,50 F. Avant Charlemagne, Hurlements, Star Wars, AD&D, Stormbringer... Un sommaire dense, mais on regrette de ne pas en avoir davantage. Changement d'adresse : Frank Latta, 3 impasse de Noyon, 42300 Mably.

● **La gazette des sages** n° 2, 33 p., apériodique. On y parle d'AD&D (previews, aides de jeu, objets magiques...), mais aussi de Diplomacy.

● **Holobar Soir** n° 4, 43 p., 18 F, mensuel. Un très très bon zine, qui s'attache à développer un univers AD&D crédible et intéressant. A raté de très peu la place de « chouchou ».

● **Iceland** n° 1, 37 p., 14 F, périodicité inconnue. Où l'on parle beaucoup de Rolemaster, JRTM et Cyberspace, bref des jeux ICE. Un zine agréable à lire.

● **Plan d'enfer** n° 4, 32 p., 12 F, mensuel. La suite de la campagne Stormbringer, un scénario JB 007, une aide de jeu RdD, plus diverses news et infos. De mieux en mieux au fil des numéros...

● **Ombre** n° 8, 29 p., 18 F, bimestriel. Un numéro « horreur » où l'on parle de Cthulhu, de cinéma (avec Hellraiser et Freddy). A signaler aussi un scénario Torg.

● **L'Oracle** n° 6, 14 p., gratuit, apériodique. Un zine essentiellement consacré aux activités des clubs de l'ouest. A noter quand même une présentation de 2300 AD qui donne envie d'y jeter un coup plus approfondi et une aide de jeu Mega II.

● **Orichalque** n° 7, 23 p., 20 F, bimestriel. 100 % AD&D, avec une aide de jeu et deux scénarios. J'ai bien aimé la « brève de donjon ».

● **Le sanctuaire des volcans** n° 14, 46 p., 10 F, trimestriel. Un très intéressant article sur les drogues, des aides de jeu pour Shadowrun, Rolemaster et Formule Dé, entre autres.

● **Tinkle Bavard** n° 16, 34 p., bimestriel. Toujours un de mes zines favoris, avec un contenu de grande qualité, une bonne dose d'humour et une ambiance sympa... Au sommaire : Berlin XVIII, Hurlements (deux nouvelles), RdD et MV (scénarios) et toujours les Tigres volants, avec en plus toutes les rubriques habituelles. ■

Tristan Lhomme

Coup de projecteur...

La Tribune des Vagabonds du Rêve n° 10, 51 p., 20 F, bimestriel. La Tribune... fait partie des zines qui ont un ton et un charme bien à eux, et que l'on retrouve chaque fois avec plaisir. Il y a ce qu'il faut d'humour et de fantaisie, de bons articles et de scénarios (Strombringer, INS, Shadowrun, Space Hulk) et surtout un intérêt marqué pour les autres zines et les productions « amateur » (Alternative 2.1, Dog of Wars). Les affreux ont même réussi à pondre une aide de jeu poético-comique pour Whog Shrog. C'est dire s'ils ont la santé ! Paule et Mick Corp. 141 bis rue Félix Mayol, 83200 Toulon.

A propos de l'adresse des zines

Quand la mention «adresse inconnue» figure dans la présentation d'un zine, inutile de m'écrire pour me la demander. Je vous assure, je ne l'ai pas! (ne riez pas, le cas s'est déjà produit).

Messieurs les rédacteurs, soyez gentils, pensez à indiquer votre adresse à l'intérieur du zine. Si vous vous contentez de la mettre au dos de l'enveloppe, vous me condamnez à des recherches frénétiques (et infructueuses dans 90% des cas) dans les poubelles.

Quant aux «anciens» zines, c'est – hélas – un problème de place. Si vous avez besoin d'une adresse, cherchez-la sur 3615 Casus ou fouinez un peu dans les vieux numéros. Vous trouverez sûrement votre bonheur à moins d'une dizaine de numéros en arrière.

CHRONIQUES MINITELIQUES

lettre K (ex : Konan, Kail, Kilowatt...). Seuls les persos créés après le 1er septembre 92 seront pris en compte.

Echos des murs (MUR + Envoi)

Le monde du jeu de rôle va-t-il faire l'objet d'une nouvelle guerre froide ? Nous connaissions déjà plusieurs types de conflits (simulateurs contre roleplayers, grosbills contre joueurs sérieux), et voici que deux nouvelles chapelles font parler d'elles : les « rêveurs » contre les « violents ». Tout a commencé de manière bien anodine par un beau jour de juillet et un message, aussi incendiaire qu'anonyme, sur le mur JdR...

Un lecteur n'avait pas du tout aimé Le Petit Peuple, le jeu de rôle publié dans CB 70 : « ... Je ne pense pas que CB ait intérêt à discréditer le jeu de rôle et à faire passer ses adeptes pour des enfants immatures... et qu'on ne me réponde pas que je manque d'humour... En espérant que Casus Belli ne devienne pas une revue pour gamins. »

Evidemment, ce genre de déclaration lapidaire ne pouvait pas rester sans réponse et un habitué des débats de 3615 Casus, Dragon Fenehant (sic !), n'a pas tardé à ajouter son grain de sel sur un ton conciliant : « ... Il est très bien ce petit jeu sans prétention. Il est plaisant, rapide, et il nous rappelle une composante essentielle du roleplaying : ne pas se prendre au sérieux, esprit ludique oblige. »

C'est alors que le débat a pris un tour inattendu – et nettement plus passionné – avec les interventions de Ranulf et Vignemesle : « ... Qui discrédite le jeu de rôle ? Le Petit Peuple, jeu « délire » et amusant, ou les « vrais » jeux de S... où l'on massacre, viole, brûle et torture à tout va pour regagner des points de vie perdus. » Heureusement, les choses ont fini par se calmer un peu avant que se produise un schisme. Car comme dit si bien Theovan : « Tous les jeux de rôle ont le droit de vivre, même les plus mauvais (à mon goût). » N'empêche qu'il est parfois bien difficile de concilier passion et tolérance...

Mega III (MEG + Envoi)

L'année dernière, nous avions créé un mur Mega alors que la nouvelle version du jeu n'en était encore qu'aux prémices. Il a ainsi été possible à Didier Guiserix de prendre en compte les demandes, remarques et conseils que vous avez été nombreux à exprimer. Et lorsque Mega III est paru, vous avez été nombreux à poser des questions et à réclamer des éclaircissements, ce qui a grandement facilité la réalisation des (inévitables) errata. Nous vous en remercions de tout cœur.

Nous espérons néanmoins que vous continuerez à utiliser le mur Mega afin de partager avec le reste de la galaxie vos idées, vos variantes, vos scénarios et vos gadgets en tous genres... ■

** Pour créer un personnage protégé, vous devez ouvrir une boîte aux lettres (BAL + Envoi). Ensuite, chaque fois que vous viendrez jouer, tapez le nom et le code de cette bal sur la page d'entrée de 3615 Casus.*

RUBRIQUE PASSION (PAS + Envoi) :
Les meilleurs services

La rubrique Passion ne cesse de s'améliorer, mais le classement des meilleurs services ne s'est que légèrement modifié depuis le dernier numéro :

1) **Miskatonik** (Cthulhu *Envoi). Cette rubrique consacrée au fantastique en général et à Lovecraft en particulier paraît vouloir battre tous les records. Son succès, elle le doit entièrement à un animateur au dynamisme sans faille, qui n'a pas hésité à multiplier les concours et les opérations promotionnelles. Bravo.

2) **Cyberpunk et Futur Sombre** (Cyber *Envoi). Le cyberpunk a toujours la cote, si l'on en juge par l'excellente deuxième place de ce service. Si vous croyez que l'avenir ne nous réserve pas que des bonnes choses, tapez Cyber * Envoi.

3) **Rogue** (Rogu *Envoi). Incroyable. Rogue, le jeu, reste l'une des rubriques phares de 3615 Casus. La preuve : l'étonnante troisième place de ce service qui permet aux joueurs d'échanger leurs trucs et leurs astuces.

Au chapitre des nouveautés, signalons surtout deux services :

● **Scénario** (Scenar *Envoi). Dernière incarnation de la légendaire « bal scénarios », ce service a pour but de faciliter les échanges entre meneurs de jeu avides d'intrigues nouvelles et de pièges originaux.

● **Conseil des Sages** (CDS *Envoi). Vous avez un problème avec votre jeu favori ? Ce service peut vous être utile ! Son créateur, véritable croisé de l'univers de la simulation, est déterminé à tout faire pour aider les joueurs en détresse.

Enfin, rappelons qu'il est toujours possible de créer des services Passion (cf. précédentes chroniques). Alors, si vous êtes tentés, connectez-vous sur 3614 Createl.

ÉCHANGES

— Ech. East&West Air Force Air Cav. Flight LD Panz. Guderian Okin. WW3 contre Hornet LD Ambush Aigles. Nadine Sauze - 11270 La Force. Tél : (16) 68.76.29.03.

— Echange 25 Livres « Héros » Folio contre un jeu plateau complet HeroQuest ou Seigneurs de Guerre ou wargames. Tél : (1) 46.80.24.76.

— Vds ou échange nbx jeux de rôles et wargames : liste ou offre à David Pirel - 5 place de Bellerive - 63800 Cournon d'Auvergne.

— Ech. ou vds Storm over Arnhem contre tous wargames (Antiquité, 39/45...). Laurent au (16) 94.48.41.45 et recherche Island War Quad (SPI).

— Echange énigmes charades devinettes afin de pimenter jeux de rôles. Contacter Denis au (1) 42.28.96.65 (75017 Paris).

— Ech. ou vds Torg, Œil Noir, RuneQuest + écrans ctre Shadowrun, Cthulhu, Cyberpunk. Appeler Christian au (16) 61.30.65.21.

— Ech. Torg BE contre INS/MV TBE ou BE + écran(s) et JRTM + carte contre RuneQuest + écran. Julien au (16) 51.54.88.65.

— Ech/Vds nbrx JdR wargames & JdP. Rechidem Compendium, Emp. Galact. + Front Emp. + Encyclo. Galac. 1 et 2. Téléphoner à Stéphane au (1) 45.92.01.99.

CLUBS

— Le « Ludo-club 2 - Le retour » accueille ts rôlistes d'au moins 16 ans à Verrières-le-Buisson (91). Demander Levan au (1) 60.11.04.49.

— Les Rêveurs d'Erebe vous invitent à partager leurs songes ténébreux démon(e)s de 17 ans et +. Contactez Franck ou Daniel au (1) 46.81.32.89.

— Formons club JdR les Mad Warriors région Yvelines. Tél : (1) 34.62.41.47 demander Régis.

— Jeune écrivain amateur (SF) rech. corresp./lier amitiés en vue club littéraire. Berthelot Philippe - 6 rue Jean Jaurès - 44610 Indre.

— C'est la rentrée ! La Jeune Garde d'Evry (figs Napo.) recrute débutants ou chevronnés mais motivés. Tél. au (16) 64.10.84.36 Gilles ap. 19 h.

— Les Esprits du Jeu animent les tables de la MJC Prairie à Caen tous les vendredis soirs. Jean-Luc au (16) 31.85.59.92 (14000 Caen).

— Les Arpenteurs de Rêves se réunissent à Lille les vendredis soirs et dimanches soirs. Tél : (19) 32/69.76.99.05 et demander Raphaël vite !

— L'Epée d'Aymeric cherche joueurs de wargames ou pers. aimant médiéval-combats, sur Rouen. Tél : (16) 35.15.22.10.

— Le club MGWA vous attend tous les samedis à Cergy à 14 h. Maison de quartier des Linandes. Rens. : Olivier au (1) 30.32.42.55.

— Epée des Brumes recrute majeurs pour AD&D sur Paris banlieue. Priorité Reflexion roleplaying. France au (1) 43.32.04.13 ou Marc au (1) 47.34. 82.82.

— Club Trebark rech. joueurs Paintball motivés pour former équipes sur région parisienne, contacter Muriel au (1) 40.16.80.77.

— Les Adorateurs de Shub-Niggurath cherchent membres dans les Ardennes. Tél : (16) 24.56. 20.60 après 18 h demander Alexis.

— La Guilde des Chevaliers de Dune cherche membres de toute urgence. Thomson Pascal - avenue de Navagne 24, B-4600 Liège/Belgique. Tél : (19) 041/79.58.42.

PARTENAIRES

— Laurent cherche joueur Cthulhu par correspondance. Contact au (16) 88.22.32.58 ou Wintz L. - 12 rue Tierfarten - 67000 Strasbourg.

— Cherche joueurs d'ASL pour jeu par correspondance (c'est possible !). J-Ph. Depotte - 13 rue de Dineur - 92340 Bourg-la-Reine.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)
À retourner à CASUS BELLI - Services petites annonces - 1 rue du colonel Pierre Avia - 75015 PARIS

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos noms et adresses complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est... supprimée.

Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

Casus Belli n°71 - Parution n°72 novembre. Date limite 15 octobre.

Etes-vous abonné ☐ NON ☐ OUI (joignez votre étiquette)

CLASSEMENT

☐ Vente ☐ Achat ☐ Echange

☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers

— Recherche part. pour JdR sur Arpajon sérieux le dimanche. Mr Collin - 6 boul. Ernest Giraud, appt H - 91190 Arpajon (Essonne).

— Cherche joueur motivé pour wargames sur Pont-à-Mousson. Stef. au (16) 83.81.20.71.

— Urgent cherche joueurs de Blood Bowl sur Nice et les alentours. Tél : (16) 93.62.23.98 demander Michaël de 17 h à 21 h30 (06000 Nice).

— Cherche joueurs ou joueuses pour jeux de rôles médiéval-fantastique et SF. Téléphonez à Denis au (1) 69.09.90.39 (91 Longjumeau).

— Cherchons tous JdR région Arras. Demander Fabrice ap. 19 h au (16) 21.23.33.42 (62000).

— Deux joueurs cherchent d'urgence joueurs ou club autour Gagny. Contactez Stéphane Bagnier - 23 rue Gl Leclerc- 93220 Gagny.

— Recherche joueur(s) région Redon pour divers jeux de plateau ou wargames. Appeler Pascal au (16) 99.91.75.06.

— Ch. joueur(euse) sur Monaco et environs pour wargames type Gulf Strike, Russian Front ou autres. David au (16) 93.78.59.03 (06240 Beausoleil).

— Cherche partenaires pour méga wargame par correspondance ! Ecrire à E. Comoglio - 7 place Jean Jaurès - 06320 La Turbie.

— Cherche joueurs JdR, wargames, jeu de plateau sur Charleville Mézières dans les Ardennes. Tél. Denis de 19 h à 21 h au (16) 24.59.95.46.

— Recueille tous vos scénars maison pour Maléfices, Chill, Cthulhu, Sherlock Holmes. Oscar Diaz - 16 route de Florissant - 1206 Genève/Suisse.

— Calendriers 1993 en couleurs, livres (mythologies, traditions, etc). Doc contre 5 timbres à 2,50 F. Stonehenge - 1385, rue Fontcouverte - 34070 Montpellier.

— Le n° 2 du Gimoire est disponible dès maintenant ! Dédié à Warhammer 15 F + 10 F de port. Ecr. à Sébastien Boudaud - 3 rue André Le Nôtre - 49300 Cholet.

— Rech. contacts sur l'IUT1 de Grenoble pour JdR et ach. suppl. Simulacres : NY2222. Briat Olivier au (16) 77.97.91.59 (42130 Marcilly).

— Vous aimez Légendes ? Découvrez civilisations inédites, scénarii, règles dans un fanzine : L'Antre du Dragon. Philippe au (1) 47.31.61.58.

— Je compose poèmes, énigmes, parchemins donnant + de saveur et d'authenticité à vos scénarios. S. Ravanello - Le Coteau - 03170 Chamblet.

— Fanzpunk & Cyberzine : Le fanzine de Cyberpunk, Shadowrun, Cyber Age, 25 F. Nicolas Chevreux - 7 les Noisetiers - 38330 Biviers.

— Tous vos zines, scénars, dessins en noir et blanc mis en page et imprimés ! Demander Nicolas au (16) 56.04.40.26 (33400 Talence).

— Cherche infos diverses sur Féérie (édité par les Elfes) et sur Le Petit Peuple. Contacter Nova Nicola - Les Encognes - 42190 Chandon.

— Les Arpenteurs de Rêves n° 1, 2 sont en vente 10 F pièce. Contacter Rafaël - 4 rue Léon Gambetta - 59320 Haubourdin. Tél : (16) 20.50.75.43.

— Claymore est né ! Fanzine dédié à la série Cry Havoc 15 F + 10 F de port. Ecrire à Fabrice Rénier - 33 rue de Cronstadt - 76300 Sotteville-les-Rouen.

ACHAT

— Achète/vends figurines et jouets Star Wars et autres objets de SF. Ecrire à Eric Druon - 21 rue du Puits Descazeaux - 55000 Bordeaux.

— Intéressé cherche compléments pour Légendes. Tél. en Belgique (19) 033/64.22.00.09 demandez François vite !

— Cherche désespérément : AD&D2 MDG vf sur Lens uniquement. Demander Michaël au (16) 21.40.15.11 après 17 h merci.

— Ach. entre 5 F et 15 F scén. ou supp. pour Torg, AdC, Simulacres, JB007. Ecrire à Léo Henry - 3 rue de Bâle - 67100 Strasbourg.

— Fanatique ach. INS/MV peu importe l'état. Grand passionné qui chercherait Dæmonis Compendium. Séb. au (16) 49.56.51.26.

— Achète vieilles figs Citadel + vieux catal. Compendium n° 1 et 2. Tél : (16) 67.59.16.59 Mr Khames T. - 20 rue des Sardines - 34830 Clapiers.

— Ach. Fragments d'épouv. + tout supplément sc. pour Conan. Sébastien Rabusseau - 5 allée des Alouettes - 33160 Saint Aubin de Médoc.

— Achète INS pour moins de 140 F ou JB007 pour moins de 80 F. Demandez Bertrand au (1) 64.30.59.98 (tard le soir). Merci !

— Achète scénarios AD&D : I1 + I2 + série H + Giant Drow Spider + Ravenloft 2. Fabrice au (1) 46.63.06.94 merci d'avance !

— Urgent ! Recherche extension n° 2 (Dæmonis Compendium). Didier Vairac - 87 bd Voltaire - 75011 Paris. Tél : (1) 48.06.09.15 merci d'avance !

— Ach. AD&D1 joueur, TBE. Laurent Rocher - 4 impasse du Rocher - 17620 Echillais.

— Ach. War of the Ring et The Sword & the Stars. Tél. David au (16) 98.29.97.44 (le week-end).

— Ach. scénarios et suppléments sur le JdR Féérie édité par les Elfes bon état. Demander Samuel au (16) 41.63.50.02 le week-end.

— Achète figurines Star Wars, perso. Années 20 et Années 90. Appeler Jean-Philippe au (19) 041/67.35.89 (Belgique).

— Achète figurines Blood Bowl à bon prix de préférence non peintes. Demander Nicolas au (16) 78.55.05.05 merci !

— Achète de tout : JdR warg. plateau. Spécialement Machiavelli. Ecrire à J. Bianquis - 48 rue Guerrier - 76200 Dieppe ou tél : (16) 35.06.23.39.

— Ach. Fire in the East de GDW bon prix. Demandez Grégory au (16) 63.36.33.27 après 20 h (81400).

— Achète des wargames, boardgames, revues. Faire offre, port compris à P. Lescanne - Rue de la Poste, 223 - B-1030 Bruxelles/Belgique.

— Cherche dans Le Cycle du Guerrier de Mars de Michael Moorcock les livres La Cité de la Bête et Le Seigneur des Araignées. Demander Mathieu le week-end au (16) 67.41.29.94 avant 20 h (34000 Montpellier).

— Ach. Delta Force & Companion de chez Task Force Games. Gurvan au (1) 30.95.31.20 le week-end urgent ! (ou laisser message).

— Achète Barbarian Kings (SPI) Rise and Fall (EMS). Alain Bonifay - 4 imp. V. Scotto - 38090 Ville Fontaine. Tél : (16) 74.94.41.43.

— Collectionneur achète 400 F anciens jeux de la marque SPI, les jeux doivent être complets. Appelez Francis au (1) 43.75.39.40.

— Ach. Le Roi entêté de L. Sprague de Camp. Bernard Miraella - 3 allée du Béarn - 95600 Eaubonne. Je suis illustrateur, zines écrivez-moi !

— Ach. Virtual Realities et Seattle Sourcebook à bon prix. Emmanuel au (16) 61.15.11.72 (31770 Colomiers).

— Achète tout supplément vf pour AD&D2. Demander Laurent au (16) 94.40.04.80 le week-end (83520).

— Ach. scénarios pour Star Wars de 0 à 80 F. Téléphonez à Sylvain au (16) 64.26.27.75 (77360) après 13 h.

— Urgent ! Achète romans Dragonlance, Calendriers, DL11, 15, 16. Demander Jean-Luc au (16) 66.64.04.72 (30900 Nimes).

— Achète Judge Dredd Companion au double de son prix. Urgent ! Nicolas au (16) 67.61.01. 63.

— Achète les Dernières Batailles de Napoléon + anciens jeux SPI. Contacter H. Hatt - 8 chemin de Provence - 06600 Antibes ou (16) 93.95.11.01.

VENTE

— Vds tout Star Wars 350 F Terror Australis neuf 70 F Tac Air neuf 130 F. Tél : (1) 47.69.07.50 Marc (92 Colombes).

— Vds armée française Empire 15 mm. Demander Stanislas au (1) 42.52.75.28 Paris 75018.

— Ave Casusiens et Casusiennes, vds Ave Tenebrae + Fiefs & Empires, Shadowrun + écran + scénars. Demandez Jérôme au (16) 51.38.03.98 (85000).

— Vds Vietnam 150 F + Battletech JdP 100 F. Levan Sharif - 20 rue de la Garenne - 91370 Verrières-le-Buisson.

— Vds état neuf Berlin XVIII + écran 130 F. David au (16) 56.28.67.71 (33320 Eysines).

— Vends Œil Noir (Initiation + Extension + accessoires + 8 scénarios) TBE forfait si achat. Pascal au (1) 61.60.36.53.

— Vds Killer + Animonde + JRTM + Paranoïa 1ère éd. + écran + RDD + Miroir 1 + 8 + Genertela + Secrets Oub. + écran RQ. Demander Guy au (16) 47.93.07.60 (37500).

— Vds état neuf Légendes 60 F Légendes Celtiques 40 F Amirauté 60 F Mare Nostrum 30 F Friedland 60 F. Roland au (16) 90.33.37.25 après 18 h.

— Vds Cyberpunk jamais utilisé 180 F contacter Sébastien au (16) 73.84.69.44 (63800 Cournon).

— Vds Gurps TBE 150 F frais de port inclus. Alpha Dawn adventure 1&2 pour Star Frontiers : 30 F. Laurent au (16) 55.38.30.54 (87270).

— Vds Warhammer + L'Empire en flammes + écran + fiches de personnages les 2 livres neufs 300 F. Raphaël au (16) 56.20.50.18.

— Propose grand choix de cartes, décors, jeux de rôles. Catalogue pour 5 F en timbres. Frédéric Moulin - Le Bourg - 18170 Morlac.

— Vds cause double emploi Succubus club jamais servi 100 F. Le Gal Florent - 27 bis rue Duparc - 40000 Mont de Marsan.

— Vds wargames Jeux Descartes et Intern. Team, Car Wars, Torg + ext., Shadowrun, Maléfices. Prix sympas ! Frédéric au (16) 98.41.56.07 (29000).

— Vds AdC + écran + supp. + Paranoïa + Clones dans l'espace + Rêve de Dragon + Miroir 1 & 2. Anthony au (16) 40.45.73.64 (44480).

— Vds Marvel Super Heros 80 F, Blood Bowl 100 F, Guet Apens (neuf) 100 F. Recherche Guide de Alliance Rebelle. David au (1) 64.94.69.45.

— Vds INS/MV 100 F Bloodlust + écran 120 F Cyber Age 40 F ou éch. contre scén. JRTM ou AdC. Nico au (16) 44.02.08.18 (60000) ap. 18 h.

— Vds RuneQuest + Monts Arc-en-ciel neufs 300 F Pendragon bon état 100 F Star Wars et le Guide neufs 130 F. Eric au (16) 66.65.33.15 (48000).

— Vds nombreux magazines (Casus Belli, Strategy and Tactics, Command Magazine, Wargamer, Fire and Movement, Moves,...). Tél : (1) 39. 13.42.26.

— Vds Anciens Empires (vo) 200 F. Tél : (16) 21. 70.90.59 J-F Trebse - 8 rue Victor Hugo - 62218 Loison sous Lens.

— Vds pour Hawkmoon L'île brisée, La kamarg, pour Dragonlance DL3 et 5 ainsi que Star Trek RPG 100 F l'un et 50 F le DL. Fabrice au (1) 30.37. 78.87.

— Vds Eldar Legion + Ork Horde (75 F ch.) + FMP TBE 200 F ou éch. contre Adv. Heroquest. Tél : (16) 42.56.29.13 Vincent (13800 Istres).

— Vds Airstike + sup. + Siege Serusal + Carrier tous TTBE prix intéressants. Laurent Ferraro - Logirem les Comtes - 13110 Port de Bouc. Tél : (16) 42.40.03.30.

— Vds Cry Havoc + Siege 160 F Stormbringer + écran 110 F D&D Companion 60 F Mega II 30 F. Xavier Durand au (1) 64.94.16.11.

— Vds état neuf Secrets Oubliés + Dieux de Glorantha + écran + Monts Arc en Ciel + scénarii AD&D + AdC. Franck au (1) 34.17.16.20 après 20 h30.

— Vdst Firefight 50 F Lost-World Ninja + Barbare 50 F Alter Ego 70 F Guet-Apens 130 F tous TBE. Tél. à Benjamin au (16) 22.37.10.03 (80500 Montdidier).

—Vds Lord of the Rings TBE Stormbringer Hawkmoon BE tout 100 F frais de port non compris. Contacter Pierre-Olivier au (1) 69.24.75.54.

— Stop ! D&D + JRTM + Hawkmoon + Pendragon + Légendes TR + VDR + Rêves + Paranoïa + tout AdC + 30 scén. 800 F ! Guillaume au (1) 45.04.48.17.

— Vds suppléments pour Cyberpunk et Cyber space + Space marine 1ère édition bon état et bas prix. Franck au (1) 47.86.33.91.

— Vds nbrx JdR, suppl., livres dont... et Tatous (Oriflam). achète pour Rêve de Dragon Miroirs, scns. Yohann au (16) 41.32.22.04 (49140).

— Vds tout pour AD&D2 500 F TBE + Undermountain Campaign set 100 F TBE aussi AD&D2 vf. Appeler au (1) 40.35.79.15 après 18 h.

— Vds Blood Bowl 1 + ZM 150 F Ave Téné. + Fiefs et Empires 200 F Star Frontiers 80 F (+ 1 mod.). Ecrire à M. Daix Ludovic - Chemin départemental - 36350 Luant.

— Vds Hawkmoon boîte + France + écran + Kamarg + Blood Bowl (+ ZM) + Star Wars BE + scénar. Alex au (1) 42.25.46.27 Paris.

— Vds RuneQuest 1 + Cults of Prax Monster Coliseum Borderlands 100 F chacun + Snake Pipe Hallow 50 F. Tél : (16) 83.21.22.36 après 19h (54000 Nancy).

— Vds fig The Lord of the Rings Citadel. Mr Khames au (16) 67.59.16.59 - 20 rue des Jardins - 34830 Clapiers.

— Dépêchez-vous ! Vds nouvelle version de Blood Bowl, aucune pièce manquante pour une valeur de 200 F. Steeve au (1) 43.04.61.68 (93160).

— Vds Shadowrun + Mercurial et City système et Dark Sun + LV dont Héros 10 à 20 F. App. Romuald au (1) 45.04.84.56 17 h à 18 h.

— Vds Shadowrun + écran TBE Légendes Celtiques TBE + écran et Scénars 200 F idem pour Shadow. Olivier au (16) 35.91.05.21 (96190).

— Vds scénars maison Simul. + Banzaï. Envel. timbrée pour catalogue aux Archanges Boréens. Guest Julien - 46 rue des Alouettes - 62580 Givenchy.

— Vds Stormbringer 1ère et 2nd éd. + tous les sup. + Tatous 1 à 7 + Casus Belli + Graals. Prix sacrifiés. Tél : (1) 75.37.57.77.

— Vds Republic of Rome, 3e Fleet, Central America, Gettysburg, UP Front 200 F, 6e Fleet, Amirauté + Mare Nostrum 150 F. Didier au (16) 43.41.39.59.

— Vends ou échange 20 jeux de rôle et suppléments, bon état bon prix. Tél : (16) 31.85.96.16 le soir (Caen).

— Vds paranoïa + P. Aigüe 150 F + Chicago by night + Succub. Club 175 F TGPW 150 F (tous port compris). Vincent au (16) 22.43.07.51 après 19 h.

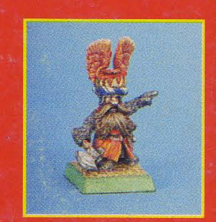


LE JEU DES BATAILLES FANTASTIQUES ENTIEREMENT EN FRANCAIS

UN LIVRET DE REGLES DE 96 PAGES - UN BESTIAIRE DE 96 PAGES - 5 PIECES "PERSONNAGES SPECIAUX - DES CARTES D'OBJETS MAGIQUES ET DE SORTS - UN LIVRET DE SCENARIOS - DES DES : ORDINAIRES, D'ARTILLERIE ET DE DISPERSION.

... ET 104 FIGURINES CITADEL EN PLASTIQUE : 64 ARCHERS ET LANCIERS GOBELINS ET 40 ARCHERS ET LANCIERS HAUTS ELFES.



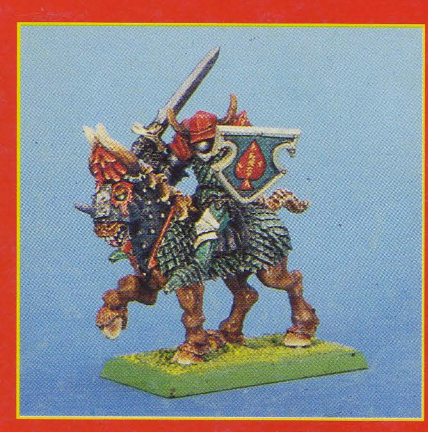






** LA PREMIERE EDITION DE WARHAMMER COMPORTERA EGALEMENT UN LIVRE D'ARMEES EN ATTENDANT LES OUVRAGES SPECIFIQUES DESTINES A CHAQUE RACE QUI COMPORTERONT DES HISTORIQUES, DES LISTES DE TROUPES ET DES GUIDES DE PEINTURE*

Présentée sous la forme d'une grande boîte de jeu du même format que celles des best-sellers SPACE HULK et SPACE MARINE, la nouvelle édition de WARHAMMER sera disponible en Novembre 1992.





Les règles de WARHAMMER FANTASY BATTLE ont été quelque peu modifiées mais l'esprit du jeu reste le même.

Dans cette nouvelle version des règles, priorité a été donnée à la clarté et à la tactique.

La lâcheté face à l'ennemie est maintenant sévèrement punie car toute unité en déroute rattrapée par ses poursuivants est automatiquement anéantie !



